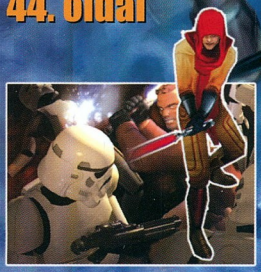
2002/05 MÁJUS - ÁRA: 796 Ft - ELŐFIZETVE: 597 Ft

PC GAMES

2 MAGYAR NYELVŰ TELJES JÁTÉK
Arkoss + RoX
(kaland+akció)

RatHunts Call of Cthulhu Yager

WARLORDS BATTLECRY 2
44. oldal

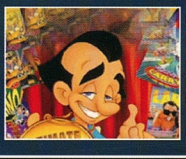


JEDI OUTCAST
ÚJRA FELZÜMMÖG A FÉNYKARD
24. oldal

C&C GENERALS
HÁROM HARCOLÓ FÉL, 3D-BEN
34. oldal

LARA CROFT TOMB RAIDER:
ANGEL OF DARKNESS
16. oldal

GHOST RECON DESERT SIEGE
A SZELLEMEK ETIÓPIÁBA MENNEK
28.oldal



AZOK A RÉGI SZÉP IDŐK...
EGYKORI FEJLESZTŐCÉGEK TÜNDÖKLÉSE ÉS BUKÁSA
6. oldal

9 771587 612101 00205

PC.GAMES EXTRA

Ajándék CD + 80 oldalas végigjátszás melléklet

268 Oldal terjedelem

32 Bemutató és előzetes

68 Szuper játékleírás

24 Oldal hardware teszt

Nyereményjáték!
nyereményszelvény visszaküldői
között 10 db 1 éves és 10 db 1/2 éves
PC.GAMES előfizetést sorsolunk ki!
Június 10-ig várjuk a szelvényeket a postacímünkre.

Íme a remek alkalom, hogy megvásárold régebbi számainkat.

A csomagban **3 régebbi lapszámunkat** találod meg egy **CD** és egy **80 oldalas végigjátszás melléklet** kíséretében.

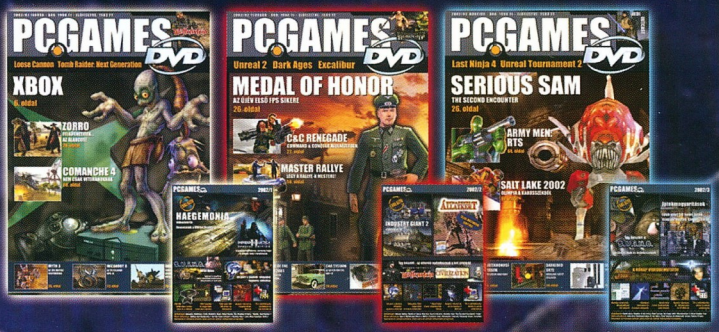
A vásárlók között **DVD-s és sima előfizetéseket** sorsolunk ki!

Már kapható az újságárusoknál!

Extra DVD-s ajánlat, csak most!

Első 3 DVD-s számunk szuper kedvezménnyel **3600 Ft-ért** megvásárolható!

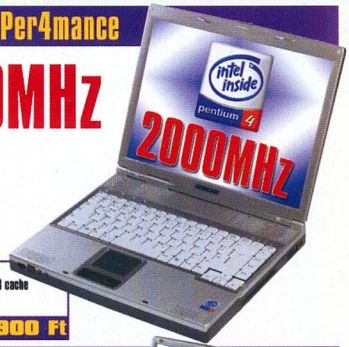
A megrendelőknek ajándék **PC.GAMES posztert** küldünk.



Megrendelhető:
PC.GAMES 1325 Bp. Pf.:315
Tel: 230-4832
e-mail: level@pc.games.hu

GERICOM
mobile world

WEBGINE Per4mance
2000MHz



- VIA chipset
- 1.44MB floppy meghajtó
- S3 Savage4 max. 64MB shared memória + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90, EtherNet 10/100Mbit beépítve
- SMART kártya olvasó
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 3 USB port
- Digitális 3D hangkártya, SPDIF digitális hangkimenet
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg, metál színben

WEBGINE Per4mance a felső kategóriás Pentium4 alapú notebook! Maximális teljesítményze 2000MHz! Gyersabban végzi a munkáját, mint a legmodernebb asztali számítógépek többsége. A GERICOM ismét Magyarország leggyorsabb hordozható gépét kínálja Önnek!

Ajándék Windows XP Home operációs rendszerrel!

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 1800MHz / 256kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez

539.900 Ft

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 256kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 512MB DDR RAM
- 40GB HDD

609.900 Ft

SUPERSONIC 2

- 1.44MB floppy meghajtó
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- ATI Radeon Mobility 32MB + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 2 USB port
- SoundMAX Digitalis 3D hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA csatlakozó
- Soros, párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 308mm x 268mm x 39mm, 3kg, metál színben

GERICOM SUPERSONIC2 a leggyorsabb Pentium III generációt képviseli. Itt az idő, hogy újragondolja a NoteBookokról alkotott véleményét. A gépben minden technikai újdonság jelen van! Intel Pentium III 1200MHz Tualatin processzor, a leggyorsabb videokártya, az ATI Radeon, TV kimenet, FireWire, FaxModem, hálózati kártya, hatalmas memória és merevlemez. Mostantól GSM modullal is megvásárolható, így Ön bárhol, bármikor telefonálhat vagy használhatja az internetet. Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen!

ATi RADEON GRAPHICS

Minden SUPERSONIC 2 notebook megvásárolható Intel Pentium III Tualatin 1266MHz / 512kB cache processzorral is!

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1000MHz Tualatin / 256kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 128MB SDRAM
- 15GB merevlemez

329.900 Ft

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium III 1000MHz / 256kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez

359.900 Ft

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium III 1200MHz Tualatin / 256kB
- 8x DVD meghajtó
- 512MB SDRAM
- 30GB merevlemez

429.900 Ft

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium III 1200MHz Tualatin / 256kB
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 512MB SDRAM
- 30GB merevlemez

489.900 Ft

WEBGINE

GERICOM WEBGINE akár 1200MHz-es teljesítményével, DVD meghajtóval, igen mérlékes áron! Modern tervezésű ház, beépített FaxModem és hálózati csatlakozás és legalább 1000MHz-es Intel processzor minden változatban megtalálható. A gépet Windows-os otthoni és irodai feladatok ellátására ajánljuk. Az InterNet elérése, Fax küldése és fogadása, számítógép hálózatra való csatlakozás azonnal lehetséges. A kristálytiszta képet biztosító 14.1" TFT kijelzővel kategóriáján belül hihetetlenül alacsony áron az Öné lehet!

- Intel Pentium III vagy Celeron proc.
- 1.44MB floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- 128bit 2D/3D SiS Engine VGA
- USB csatlakozó
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 315mm x 258mm x 39,5mm, 2.85kg

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1200MHz Tualatin / 256kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB SDRAM
- 30GB HDD

399.900 Ft

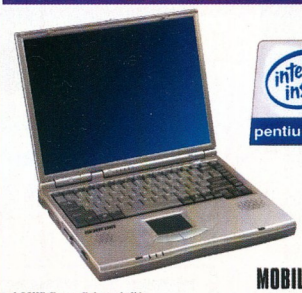
- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium III 1000MHz / 256kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 256MB SDRAM
- 15GB merevlemez

299.900 Ft

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1000MHz Tualatin / 256kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 128MB SDRAM
- 8GB merevlemez

259.900 Ft

OVERDOSE-T



- 1.44MB floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- 128bit 2D/3D SiS Engine VGA
- TV-OUT kimenet
- 3D Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA, 2x USB
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion akkumulátor
- Hordtáska
- 308x254x37mm, 2.7kg

MOBIL processzorral is kapható!

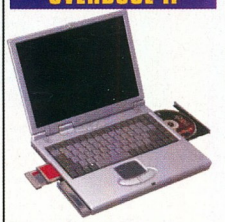
- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1200MHz Tualatin / 256kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 128MB SDRAM
- 15GB merevlemez

279.900 Ft

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium III MOBIL 1000MHz / 256kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez

339.900 Ft

OVERDOSE II



- Intel Pentium III processzor
- Intel 440BX AGP chipset, 1.44MB FDD
- ATi Rage LT-PRO AGP VGA 8MB + TV OUT
- 2x USB
- FaxModem 56kbps V90 belső
- Ethernet 10/100Mbit PCMCIA kártya
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion akkumulátor
- 318mm x 258mm x 38,5mm, 3.2kg

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium III 850MHz / 256kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez

269.900 Ft

GERICOM CO. KFT
7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34.
Tel: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@telna.net

GARDEX
9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.
Tel: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu

CÉDRUS COMPUTER KFT.
1103 Budapest, Bömsödi utca 1/b.
Tel.:433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@citynet.hu

ACOMP PEST
1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648 acomp@acomp.hu

ACOMP PÓLUS CENTER
1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092 acomp@acomp.hu

www.acomp.hu

INTRO

Sziasztok!

Olyan gyorsan telnek a hónapok, hogy csak na! Mintha most lett volna, hogy az első lapszámunkat a kezünkbe fogjuk, ha utánaszámolunk, akkor bizony kiderül, hogy ez már a nyolcadik PC.GAMES! A nosztalgiázásra persze még ráérünk, azonban jó végignézni, hogy mennyi minden változott (többek között a Ti véleményetek alapján) a lapban. Az alapkoncepció azonban megállta a helyét, ezt már biztos kijelenthetjük. Ez a hónap is hoz némi változást, hiszen újabb extrákkal igyekszünk örömet szerezni nektek a DVD-n és a CD-n. Igazi tűzijátékra számíthatnak a DVD-s olvasók, hiszen igazán exklúzív anyagokkal is gazdagítottuk a válogatást, amikből természetesen a tárkapacitás függvényében csepegtettünk a CD-re is. A mostani szám teljes játékai egy más kategóriát képviselnek, nagyon sok munkánk fekszik az Arkoss magyarításában (főleg Kredencet illeti érte dicséret), reméljük a kalandos természetűek örömmel fogadják a programot. A komoly szórakozás mellett pedig ott van a RoX, ha kipróbáljátok, az tuti, hogy nem fogjátok egy ideig letenni. A bimbózó rügyekhez hasonlóan pedig tömegével érkeztek a játékok, így a lap tartalma is igazán megnyerő képet mutat.

A szerkesztők

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear)
Szerkesztők: Paczona Zoltán (Chilly), Giczi Gyula (JuliuS)
DVD szerkesztő: Bagó Péter (BP)
Korrektor: Kolozsvári Zsófia
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco)
Lapreferens: Boruzs Krisztina
Laptervezés és layout: Lóránt Demeter (ir)

A szerkesztőség címe:
1048 Budapest, Hajló utca 21. Tel/Fax.: 230-4832
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail cím: szerkeszto seg@pc.games.hu
A PC.GAMES honlapja: www.pc.games.hu

Kiadó: GAME MEDIA Lapkiadó Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Hirdetésfelvétel
Boruzs Krisztina 06-30-378-8586

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt.
regionális részvénytársaságai

Megjelenik havonta, ára 796 Ft (simán), 1996 Ft (DVD-vel)

Előfizetési díj a kiadónál:
Egy év: 7164 Ft, Fél év: 3980 Ft (simán)
Egy év: 19000 Ft, Fél év: 11000 Ft (DVD-vel)

Montírozás és nyomás:
Kossuth Nyomda Rt.

ISSN 1587-5121

A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

AKCIÓ

16 LARA CROFT TOMB RAIDER THE ANGEL OF DARKNESS
18 THE UNDERWORLD: CRIME DOES PAY
19 SWAT: URBAN JUSTICE
20 YAGER
22 RATHUNT
24 STAR WARS: JEDI KNIGHT II JEDI OUTCAST
28 GHOST RECON: DESERT SIEGE

STRATÉGIA

32 FORT COMMANDER
33 AMERICAN CONQUEST
34 C&C: GENERALS
36 VIETNÁM, A VALÓSÁG
38 SKI PARK MANAGER
40 WARRIOR KINGS
43 MALL TYCOON
44 WARLORDS BATTLECRY 2
47 RIM: BATTLE PLANETS
48 WARCOMMANDER

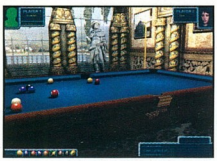
RPG/KALAND

52 CALL OF CTHULHU
53 SHAMAN
54 THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND
55 SYBERIA
56 THE SECRET OF THE NAUTILUS
58 END OF TWILIGHT
59 GRANDIA 2

SZIMULÁTOR

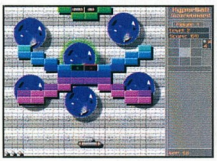
61 MOBILISTA PHENOMENON
61 XPAND RALLY
62 LOCK ON: MODERN AIR COMBAT

SPORT



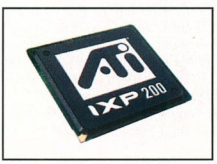
65 KICKOFF 2002
66 TIGER WOODS 2002
67 VIRTUA TENNIS
68 TONY HAWK`S PRO SKATER 3
69 REAL POOL

EGYÉB JÁTÉKOK

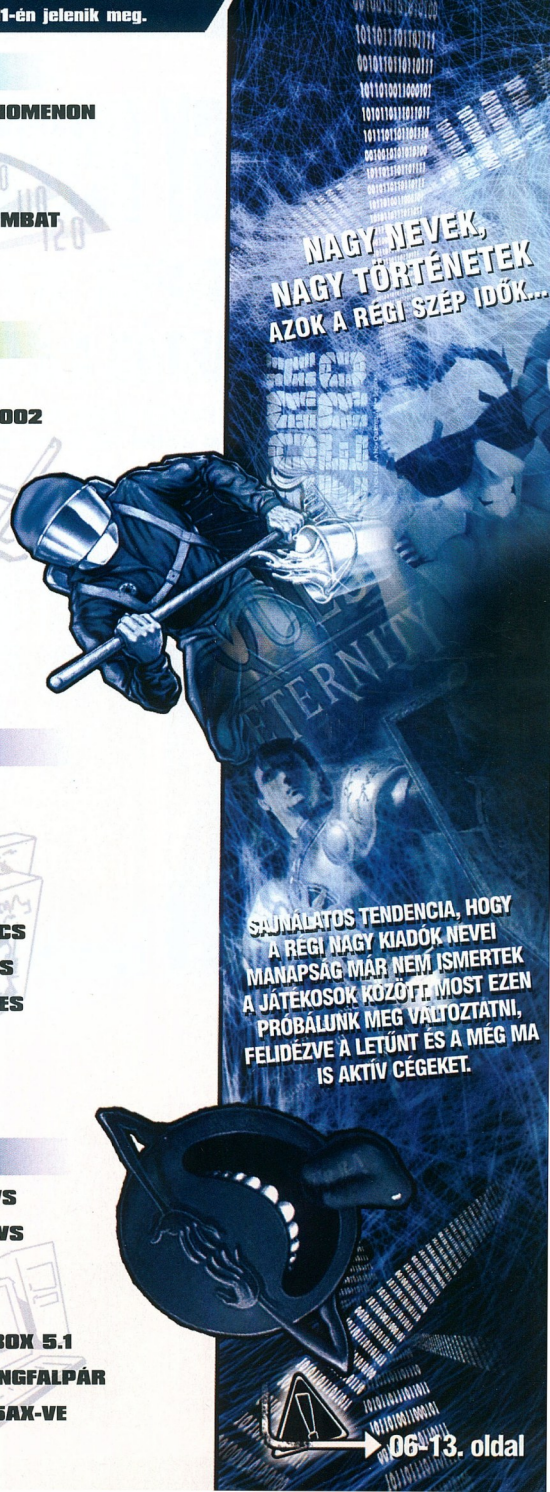


70 CASINO
70 PUZZLE MASTER
70 BLAST THRU
70 GALAXY OF ARCADE CLASSICS
71 BBC TELETUBBIES FAVOURITE GAMES
71 GOLEM

HARDWARE



74 HARDWARE NEWS
75 CEBIT 2002 NEWS
76 PIACI KÖRKÉP
79 MEDIA-TECH WOODEN BOOMBOX 5.1
79 JAZZ J7508 HANGFALPÁR
80 ENERMAX EG365AX-VE



NAGY NEVEK, NAGY TÖRTÉNETEK

AZOK A RÉGI SZÉP IDŐK, AVAGY A JÁTÉKGYÁRTÁS MÚLTJA, JELENE ÉS JÖVŐJE

EGY KIS MÚLTIDÉZŐS NOSZTALGIA, EGY KIS HELYZETJELENTÉS, NÉMI KULISSZATITOK. NAGY NEVEK, ELTŰNT/LETŰNT CÉGEK, LEGENDÁK ÉS SIKERSZTORIK – SZUBJEKTÍV VÁLOGATÁS AZ ELMÚLT HÚSZ ESZTENDŐ JÁTÉKTÖRTÉNELMÉBŐL.

Hűséges olvasóink bizonyára emlékeznek első számunkra, amelyben a PC-s játékok kialakulását fejtegette jelen sorok írója. Akkor valahol a nagysikerű szöveges kalandjáték, a Zork megszületésével zártuk a történetet. Nos, kezdjük innen az új sztorit, és nézzük meg, hogyan alakultak ki azok a cégek, amelyek meghatározói lettek a játékiparnak, és ezen keresztül ismerjük

meg a legfontosabb „játékmestereket", azokat a rendkívüli kreativitással és tehetséggel megáldott embereket, akik nélkül talán teljesen másként alakult volna minden. És mindeközben betekintést nyerhetünk majd a játékipar kulisszái mögé is, ahol cégek bukkantak fel és tűntek el – néha nyomtalanul…

A KEZDETEK

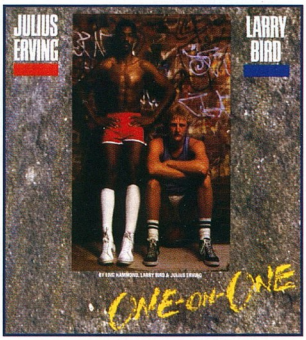
Lépjünk vissza tehát az időben jó húsz évet. Az 1980-as években megszületik a mikrocomputer, és az olyan gépek, mint a Tandy TRS-80, vagy az Apple II, gyorsan népszerűvé válnak a szélesebb közönség körében is. Az Infocom megkezdi az addig csak mainframe-en létező Zork átírását az új platformra A Zork I több mint egymillió példányban kel el, és az Infocom a játékipar egyik legnagyobb nevévé válik, több mint 35 játékot megjelentetve az összes lényeges platformra.

Az otthoni gépek piaca robbanásszerűen fejlődik, és az addig az Atari VCS révén csak a konzolpiacon érdekelt Activision megérzi a nagy lehetőséget. Megtörténik a játékipar első nagy felvásárlása: 1987-ben 7.5 millió dollárért megveszik az Infocomot. És hamarosan megtörténik az is, ami sajnos mind a mai napig jellemzi a játékipart: a pénz és a haszon legyőzi az érzelmeket. Az

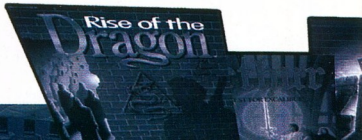
Activision először a gyártást és eladást „nyeli el", majd egy év múlva a vevőtámogatást is, végül a fejlesztést a nyugati partra költöztetik, de az Infocom nagyjait és alapítóit „otthon felejtik". Az 1989-től megjelenő játékok, mint az Arthur, a Journey, vagy a Shogun dobozán olvasható Infocom név nem más, mint egy címke, amellyel el lehet adni a terméket. De erre az Activision is majdnem „rámegy". Radikális átalakuláson megy át a cég, melynek nyomán nevüket Mediagenic-re változtatják. Az új vállalat kis híján csődbe megy, csak a Disc Company-val történt egyesülés menti meg. Ezután visszaváltoztatják a nevüket Activisionre, és

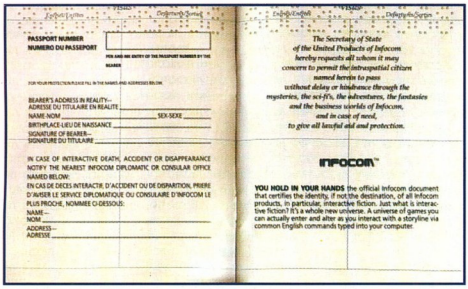
innentől már megy tovább a szekér – „csak" a játékipar első nagy neve tűnt el közben a süllyesztőben... Tegyük hozzá: az Infocom neve alatt még jó tíz évig meg tudott élni a cég – sorra jelentek meg a különféle válogatások (The Lost Treasures of Infocom 1-2 [1991-92], Infocom Masterpieces [1996], Zork Classics: Interactive Fiction [2000]).

1988-ban az Infocom adja ki egy fiatal fejlesztőcsapat, a Westwood érdekes RPG-stratégia-kalandjátékát, a BattleTech-et, melyből még egy rész készül. A már említett történések miatt az Activision keres egy új



gárdát, akinek segítségével hasonló játékkal jelentkezhetne. A választás az 1984-ben alapított Dynamix-ra esik, akik 1985-ben lepték meg a piacot Articfox nevű 3D-s tankszimulátorukkal. A csapat 1989-ben elkészíti a „3D-s Battletech-et", a Mechwarriort, és elsöprő sikert arat.
Érdemes szót ejteni a Dynamix-ról, hiszen egy nem mindennapi csapatról van szó, akiknek sorsa ismét csak az ipar kegyetlen törvényeit példázza. A Jeff Tunnel nevével fémjelzett team 1989-ben az Electronic Arts-nak elkészítette az Abrams Battle Tank szimet, és egy fantasztikus hangulatú humoros stuffot (Caveman Ugh-Lympics), majd jött az Activision-éra, a Mechwarrioron kívül olyan címekkel, mint például a Deathtrack vagy a Die Hard. Ám Tunnelék már az év végén új utakat próbálnak ki: kifej-



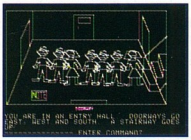


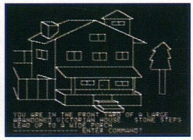
lesztenek egy játékot, melyben a 3D-s animációt digitalizált átvezető filmecskékkel kötik össze, egyfajta interaktív moziként. A David Wolf: Secret Agentet ráadásul saját név alatt adják ki, ezzel szakítanak az Activisionnel. 1990-ben jelenik meg a valódi poligonokból építkező, 3D-s hatást elérő first-person tankszim, a Stellar 7, egy máig nagyszerű, klasszikus game. Rögtön lecsap rájuk a Sierra, és a következő nagy cím, a Blade Runner hangulatát idéző Rise of the Dragon már a nagy kiadó neve alatt jelenik meg. Ezután jön az „aranykor" – sorra születnek a nagy Sierra-Dynamix sikerek: Red Baron, The Incredible Machine, Betrayal At Krondor, Aces of the Deep, Silent Thunder. És 1994-ben a jelenik meg a korábbi Mechwarrior „gyermeke", a Metaltech: Earthsiege, melyet a Metaltech: Battledrome, az Earthsiege 2, a két Cyberstorm követ, majd 1998-ban a Starsiege és Starsiege: Tribes, mellyel elszakadva a Battletech alapoktól új univerzum születik. 2001 márciusában kijön a nagysikerű Tribes 2, és azt hihetnénk, ilyen gyümölcsöző házasság soha nem ér véget. Ám 2001. augusztus 14-én a Sierra általános megdöbbenést keltve bezárja a Dynamix stúdió kapuit, utcára téve az ott dolgozó 97 embert. Stílusosan szólva: game over… A döntés mögött persze pénzügyi megfontolások állnak, a teljes átszervezés miatt a Sierra saját központjából is repült 148 hivatalnok. Az indoklás szerint a Dynamix 1998-óta a Tribes két részén dolgozott, és úri passzió két játék elkészítésére majd' száz dolgozót eltartani… Hát igen, jó húsz éve a Sierra név mindössze két embert takart…

A SIERRA LÁBÁNÁL

Egy fiatal Los Angeles-i házaspár, Ken és Roberta Williams 1980-ban On-Line Systems néven céget alapítanak, és az Apple II-re elkészítik a világ első komputerjátékát, amely a szöveget grafikával vegyíti. (Persze itt egy egyszerű drótvázas megjelenítésre kell gondolnunk.) Ez a Mystery House, amely hatalmas szenzációt kelt; a 25 dollárért kínált játékból az első évben 11 000 példány kel el. A megkeresett 300 000 dollárból az ifjú pár megvalósítja régi álmát, és egy kaliforniai kis faluba, Coarsegoldba, a Sierra Nevada lábához, saját házba költöznek, és cégük nevét Sierra On-Line-ra változtatva további 20 játékot készítenek Apple II-re.

1983-ban az IBM kopogtat a Sierra ajtaján, és arra kéri őket, tervezzenek egy olyan játékot, amely újgenerációs számítógépük, a PCjr grafikus képességeit képes bemutatni. Roberta megtervezi, és az immáron 6 főt alkotó csapat elkészíti a grafikus kalandjátékok új generációjának első gyermekét, a 16 színű CGA, ál-3D-s megjelenítést alkalmazó King's Questet, mely 1984-ben jelenik meg. A 700 ezer dolláros költség hamar megtérül, mivel a játékból 2.7 millió példány talál gazdára,





és további nyolc folytatás követi a sorban. 1986-ban két korábbi Sierra programozó, Scott Murphy és Mark Crowe, vagy ahogy magukat nevezik, a „Két Fickó az Andromédáról", egy humoros sci-fi kalandjáték ötletét vetik fel Ken Williams előtt, akit azonban nem érdekel a téma. Ám a fiúk mégis nekiállnak a munkának, és amikor Williams meglátja a demót, azonnal rábólint a dologra. Még abban az évben megjelenik a Space Quest, és Roger Wilco meghódítja a piacot olyannyira, hogy amikor 1998-ban a Sierra bejelenti, hogy hat rész után leállítja a sorozatot, a rajongók weboldalt hoznak létre „Mentsük meg a Space Quest 7-et" néven… A King's Quest második részének zenéjét egy egykori zenetanár, Al Lowe szerezte. Al szintén az Apple II révén került kapcsolatba a számítástechnikával, önerőből megtanult programozni, és írt egy oktatóprogramot gyerekek számára. A Sierra megvette ezt, és vele együtt Al Lowe-t is. A KQ3-ban Lowe már programozóként szerepel, majd 1986-ban megtervezi első játékát, a Black Cauldront. És 1987-ben jön a nagy durranás… 1981-ben egy Chuck Benton nevű srác programozni tanult, és próbaként megírt egy szöveges kalandjátékot Apple II-re Softporn néven, melyben egy playboy pincér meglehetősen sikamlós kalandjait lehetett végigélni. A Sierra kiadta a játékot, melynek sikerére jellemző, hogy 25 ezer példány kelt el belőle, pedig akkor még csak 100 000 Apple II talált gazdára…

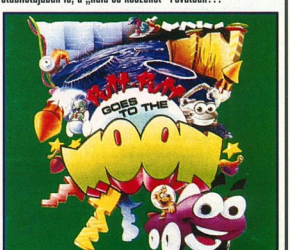
1986-ban Ken Williams és Al Lowe összedugta a fejét: a piac tele van „mentsük meg a hercegnőt és/vagy a világot" típusú játékokkal – de sehol semmi a felnőtteknek, mint például anno a Softporn volt… Al Lowe nekiállt a munkának, és 1987-ben megjelent a „Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards", melynek írója, tervezője, főprogramozója és zeneszerzője egy személyben ő volt, és amelyből 1998-ig 7 rész készült el. Ám a világot ekkorra rabul ejtette a 3D, és az olyan játékok, mint a Grim Fandango, megtették az első lépéseket az új dimenzió irányába. Bár a nyolcadik Larry, a Lust in Space előkészületei megtörténtek, a Sierra megérezte és megértette a kor szavát, és nyugdíjazta a vidám playboy-t – szülőatyjával együtt…

1999 a gyász éve volt a nagynevű cég életében. A Sierra On-Line „lelke" a kaliforniai Oakhurstben található fejlesztőközpont volt, amelyet előző évben kereszteltek át Yosemite Entertainmentre, és amely ezen név alatt adta ki a Police Quest: SWAT 2 és a Quest For Glory 5: Dragon Fire nevű játékokat. A fokozódó piaci harc és a negatív pénzügyi hatások miatt a Sierra 1999. február 22-én bezárta a stúdiót, elbocsátva 125 dolgozóját, mely a játékipar egyik addigi legnagyobb leépítése volt. Ezzel tulajdonképpen meghalt a Sierra On-Line, és sokak szerint ezzel halt meg a kedvtelésből, a saját és mások szórakoztatására szánt játékkészítés is. Az üzlet mindenek felett – ez az új mottó. A cég Sierra Studiosként mind a mai napig az ipar egyik legsikeresebb résztvevője, ám főleg kiadóként (igazából egyetlen említésre méltó saját fejlesztésük a SWAT 3, 2000-ből). Egy korszak lezárult, melynek végét jól jelzi az 1999-ben kiadott Larry és King's Quest összes…

Két bekezdéssel ezelőtt nem véletlenül hoztam fel példának a Grim Fandangót: ezt a sikerjátékot ugyanis ugyanaz a cég

RON GILBERT

Ron Gilbert nem csak a LucasArts egyik legfontosabb „arca": 1992-ben saját céget alapít Humungous Entertainment néven, amellyel a legfiatalabb közönséget célozza meg, és két „gyermekén" – a kedves piros autó, Putt-Putt, és a vidám halacska, Freddy Fish – alapuló játéksorozataival világsikert arat. De nevét ott találjuk a Cavedog '97-es sikerének, a Total Annihilationnek a tervezőcsapatában is, sőt felbukkan a Diablo II stáblistájában is, a „hála és köszönet" rovatban…



készítette, amely miatt 1987-ben egyszer már megremegett a talaj a Sierra lába alatt…

A FILMIPARBÓL A JÁTÉKGYÁRTÁSBA

1982-ben a zseniális George Lucas, aki alig öt évvel azelőtt filmtörténelmet írt a Star Wars (Csillagok Háborúja) című sci-fijével, megszimatolva az üzleti lehetőséget, számítógépes játékcéget alapít LucasArts néven. Néhány sikeres játék elkészítése után (PHM Pegasus, Koronis Rift, Labyrinth, Ballblazer, Rescue on Fractalus) a cég egyik fiatal programozója, Ron Gilbert egy teljesen új dolgot talál ki: a parancsszavas kezelés helyett sokkal egyszerűbben is lehetne irányítani a karaktereket – magán a grafikus felületen, egyszerűen rámutatva arra a pontra, ahová figuránknak mennie kellene, vagy ahol valami akciót kellene végrehajtania. Gilbert ezt „point-and-click" interfésznek nevezi el, és egy új motort fejleszt ki ennek kezelésére. Ez a SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion), és 1987-ben megjelenik a Maniac Mansion, minden idők egyik leghíresebb játéka. Az új felület csatát nyer, és a Sierrának alaposan feladja a leckét…

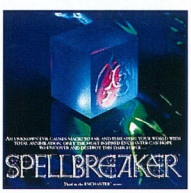
A Maniac Mansion folytatása, a Day of the Tentacle 1993-ban talán még nagyobb siker, melynek tervezője, Tim Schafer aztán a már emlegetett 1998-as Grim Fandagóval ér fel sikerei csúcsára.

A LucasArts olyan címekkel jelenik meg, mint 1988-ban a Zak McKracken and the Alien Mindbenders, majd 1989-ben az első „megbitesitett" Lucas mozi, az Indiana Jones and the Last Crusade (mielőtt kapnék a fejemre: a filmet Spielberg rendezte, de Lucas írta és „producálta"). 1990-ben újabb hatalmas siker: ebben az évben született meg Gilbert „gyermeke", Guybrush Threepwood, és veszi fel a harcot az ördögi LeChuck kalózszellemmel a The Secret of Monkey Islandban, mely további három részben folytatódik. 1992-ben jelenik meg az X-Wing, és ezzel nyitja meg kapuit a Star Wars univerzum. Ezt követi majd a Rebel Assault, a Tie Fighter, a Dark Forces és a Jedi Knight, és a sornak korán sincs vége; a LucasArts kínálatában 36 Star Wars és Indy játékot találhatunk – és már készül a Jedi Knight II.

Azonban ne lopjuk el a dicsőséget attól a cégtől, amelynek neve sokaknak – főleg a fiatalabb nemzedéknek – talán kevesebbet mond, ám mégis az egyik legfontosabb szereplői voltak a játékiparnak: az első PC-s Star Wars játékot 1986-ban ugyanis egy Atari konzoljáték átiratakéntа Brøderbund adta ki.

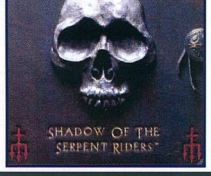
TESTVÉRISÉG

A svéd származású, ám Amerikában élő fiatal ügyvéd, Doug Carlston szabadidejében elkészít két kis játékot, Galactic Empire és Galactic Trader néven. A játékok kiadására bátyjával, Garyvel 1980-ban céget alapít Brøderbund néven. (A szó testvériséget jelent.) Kiadnak pár játékot, de igazi sikert nem érnek el. Ám 1983-ban a sors keze mégis rájuk mutat. Egy Doug Smith nevu srác a washingtoni egyetem VAX1-es számítógépén összedob egy kis játékot Fortranban, mely a Donkey Kong nevű videojátékra hajaz, és Doug el is kereszteli Kongnak. Később egy barátjától kölcsönkért Apple II+-on átírja a játékot assembly-ben, és Minerre nevezi át. Ezzel a játékkal kopogtat be négy kiadó, a Brøderbund, az Electronic Arts, az Epyx és a Sirius ajtaján. Az EA 100 ezer dollárt kínál, ám a kitunő jogász Doug Carlston 10 ezer dolláros ajánlatot tesz – plusz 23 százalékot az összeladásból. Smith jó érzékkel és nagy önbizalommal ez utóbbi ajánlatra bólint rá. A Brøderbund frappánsabb címet keres a játéknak, így 1983-ban a Miner végül is Lode Runner néven kerül a boltokba – és a történelemkönyvekbe. Doug Smith az eladásokból az évek alatt kb. 2 millió dollárt tehetett zsebre, a Brøderbund a siker szárnyán pedig valósággal megtáltosodik. 1985-ben indul útjára a 6 részt megért Carmen Sandiego-sorozat, mely egy földrajzi ismereteket oktató detektívjáték, majd 1986-ban jelenik meg a már említett vektorgrafikás Star Wars, mely leginkább a LucasArts későbbi Rebel Assault játékaira hasonlít (vagy inkább azok erre ;)). A '86-os évben új név tűnik fel a csapatban: Jordan Mechner. A fiatal New York-i srác középiskolásként 1982-ben ír úgy 50(!) játékot saját szórakoztatására, majd kiválaszt közülük egy Asteroids típusú shootert, és elküldi a „Lode Runneres" cégnek. Carlston a játék láttán azonnal magához kéreti Mechnert. Mivel a cég éppen a Choplifter készíti, átad neki egy példányt egy akkoriban igen drága és ritka joystickkal együtt azzal, hogy ha ennél jobb grafikával rendelkező és tartalmasabb játékot készít, azonnal szerződtetik. Mechnert a komputeranimáció foglalkoztatja, és megtervez egy játékot, amelyben nagyméretű karakterek mozognak scrollozó háttér előtt. Az alapötletet az akkoriban népszerű keleti harcművészeti filmekből meríti, onnan másolja a mozgásokat is, és a mozihatást a mozgó háttérrel és a filmszerű

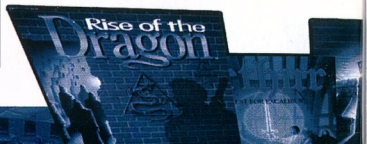


ACTIVISION

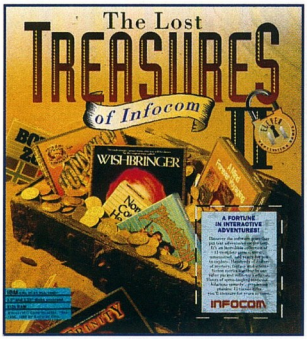
Az Activision mára a világ egyik legnagyobb kiadója, köszönhetően annak, hogy jó érzékkel vásárolták fel a legkülönbözőbb fejlesztőket és a legsikeresebb címeket. Álljon itt egyetlen példa, ami jól szemlélteti a fentieket – és segít megérteni, hogyan működik a játékbiznisz napjainkban. 1997-ben az Activision megvásárolja a Heavy Gear univerzum és a Quake II nemzetközi jogait, megveti lábát a német piacon a Take Us! marketingcég és az NBG terjesztőház megvételével, a legnagyobb angol játékkiadó cég, a CentreSoft felvásárlásával a pán-európai érdekeltségeit erősíti, és meg-



szerzi a Heretic-kel és a Hexennel befutott Raven Software-t. 1998-ban gyakorlatilag a teljes világot behálózza az Activison érdekeltsége, köszönhetően például a LucasArts-szal aláírt partneri szerződésnek, melyben felosztják egymás között 45(!) ország piacát, köztük Nagy-Britannia, Közép-Európa, Skandinávia, Közép-Ázsia és jó néhány afrikai ország. 1998-99-ben kötöttek meg a nagy filmes szerződések: a Disney-vel videojátékok készítésére, a Marvellel az X-Men, a Pókember, a Blade „bitesítésére", a Viacommal a Star Trek játékok fejlesztésére és kiadására.



vágásokkal erősíti. Carlstonék az első két pálya láttán a teljes céget Mechner mögé állítják, és 1986-ban megjelenik a Karateka, az első PC-s „verekedős játék", egy örökzöld klasszikus, melyből 400 000 példány talál gazdára. A Broderbund ezután kiad még egy Sandiego-játékot, és a Joan Of Arc: Siege And The Sword című kitűnő munkát. Mechner közben elvégzi a Yale egyetemet, és 1989-ben visszatér a céghez, hogy egy korábban megkezdett munkáját befejezze. A téma ezúttal az Ezeregyéjszaka



világát idézi, az animáció hihetetlenül realisztikus, és a keresztségben végül a Prince of Persia nevet kapja…

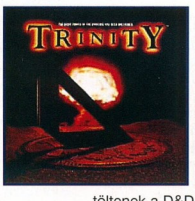
Ha a Brøderbund csak a Lode Runnert, a Karatekát és a PoP-t adta volna ki, már elég lett volna a dicsőséghez. Ám Carlston nagyon jó érzékkel válogatta ki a mások által írt játékokat is a cége neve alatti kiadásra. Így jelenik meg 1987-ben egy fiatal fejlesztőcsapat, a Maxis játéka, a SimCity, melyet egy bizonyos Will Wright ír. (Will anno 1984-ben írt egy kis C64-es játékot Raid on Bungeling Bay néven Carlstonéknak, így jött képbe a Brøderbund.) Az újszeru játék, melyben egy várost kell teremteni a semmiből, majd annak egyre pezsgőbb életét menedzselni, óriási durran. A Maxis a bevételekből önállósodik, és Will Wright sorra írja az újabb és újabb Simeket. A céget 1998-ban kebelezi be az Electronic Arts, és mind a mai napig az ő nevük alatt jelennek meg az újabb sikerek, mint a 2000-es világőrület, a The Sims is.

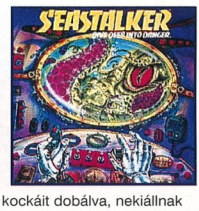
1984-ben szintén a Brøderbund neve fémjelez egy másik mufajteremtő klasszikust, amelyről sokan érdemtelenül megfeledkeznek. A Barry és Dave Murry nevével fémjelzett Evryware által fejlesztett játék, a The Ancient Art of War a játéktörténelem első valós idejű stratégiai játéka! A mai napig is népszerű stuffból még két folytatás jelenik meg, The Ancient Art of War At Sea és a The Ancient Art of War in the Air címmel. Jegyezzük meg tehát ezt a tényt, hiszen az első RTS címet sokan egy másik, jó nyolc évvel később megjelent játéknak tulajdonítják – ám mielőtt erre rátérnénk, a sztori folytonossága miatt közbe kell szúrnunk két fontos nevet.

SZEREPET JÁTSZANI

Térjünk vissza a nyolcvanas évek elejére, amikor is egy fantáziadús kaliforniai Dungeons&Dragons-rajongó, Jim Conelly

szövetkezik a programozó Jon Freemannel, hogy újonnan vásárolt Commodore PET gépére valami kis játékot eszkábáljanak. 1978-ban megszületik a világ első űralapú taktikai csatajátéka, a Starfleet Orion. Hogy pénzt csináljanak belőle, megalapítják a történelem első játékkiadó cégét, az Automated Simulations-t. A folytatás, az Invasion Orion szintén sikeres PET-játék, és hamarosan elkészül az átirata is Apple II-re és TRS-80-ra. Ám az igazi nagy bumm ezután következik: mivel mindketten órákat





töltenek a D&D kockáit dobálva, nekiállnak egy ahhoz hasonló számítógépes játék megalkotásának, és 1979-ben megjelenik a Temple of Apshai, az első roleplaying game, azaz RPG. Még két folytatás születik, és játékországot véglegesen meghódítja az új műfaj. 1980-ban Freeman találkozik későbbi feleségével, Anne Westfallal, és ketten megalapítják a Free Fall Associates-t, mely hamarosan Epyx-re változtatja nevét. Hamarosan a népszerű Atari 2600-asra kezdenek fejleszteni olyan játékokat, mint a Jumpman, Pitstop, a rendkívül sikeres Epyx Games sportjáték-sorozat (Winter Games, Summer Games, California Games), vagy a Dennis Caswell által készített Escape From the Mindmaster, mely az egyik első 3D-s, first-person labirintusjáték. És 1984-ben jelenik meg „minden platformok klasszikusa", a Caswell által írt szenzációs Impossible Mission, mellyel e sorok írója is

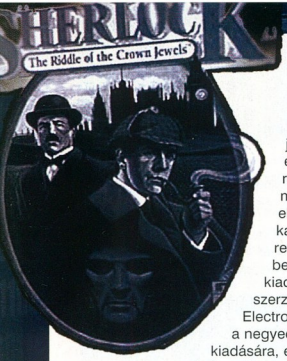
órákat küzdött anno a jó öreg ZX Spectrumon…

1977-ben Texasban egy angliai születésű 15 éves srác, Richard Garriott középiskolai házi feladat gyanánt ír egy kis dungeon-játékot,

majd két év múlva, egy helyi számítógépboltban dolgozva és beleszeretve az Apple-II-be, Tolkien és D&D-hatások alatt átírja az új gépre a kis stuffot, amelynek az Akalabeth nevet adja. És jön az amerikai sikersztori: főnökének tetszik a játék, és 200 dollár előleget adva a játék kiadására bíztatja a fiatalembert. Garriott kazettára másolja azt, borítót rajzol neki és házalni kezd vele. Mindössze nyolc példány talál gazdára, ám az egyik eljut a California Pacific szoftvercég elnökéhez, aki azonnal repülőre ül, és szerződést köt Garriottal a játék kiadására. Az 5 1/4-es floppy-n kiadott játék hatalmas sikert arat, és 30 000 példányban kel el. (Érdekesség, hogy a játékban maga a szerző is megjelenik, Lord British néven.) Garriott egy barátjával, Ken Arnolddal újabb játékot kezd írni, melynek az Ultimatum nevet adják, ám mivel egy táblás játék már piacon van ezzel a névvel, a fiúk rövidítenek. 1980-ban megjelenik az Ultima, és ahogy mondani szokás: a többi innentől történelem… 1982-ben készül el az Ultima II, melyet már a Sierra ad ki. Az U2-t egy Chuck Bueche nevű srác portolja Atari 800-ra, és találkozva Garrettel azonnal barátok lesznek. (Chuck lesz később a játékokban Chuckles, a bohóc.) A Sierra meglehetősen kedvezőtlen ajánlatot tesz a második rész PC-s kiadására, ezért Garrett, bátyja, apja és Bueche céget alapít Origin Systems néven

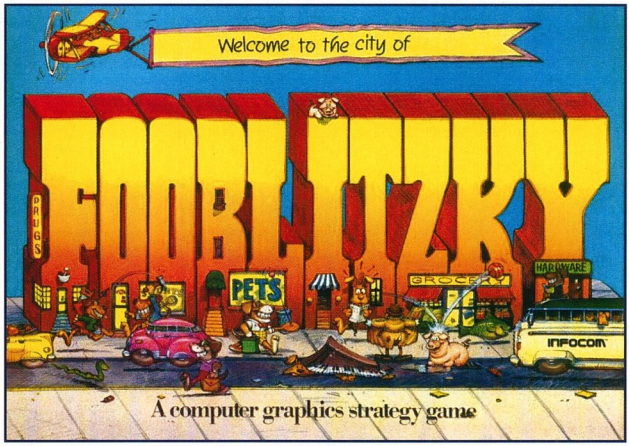
M.U.L.E.

Az Electronic Arts 1983-ban jelentette meg a klasszikus M.U.L.E.-t Atarira, amely felmérések szerint minden idők három „most pirated", vagyis legtöbbek által [illegálisan] lemásolt játéka lett, és a C64-es platform egyik alapművévé vált. Külön érdekesség, hogy a program szerzője, Bill Blunten 1992-ben szexműtéten esik át, és Dani Bunten Berry-ként él tovább, megálmodva az Interneten játszható multiplayer játékokat, melyek hamarosan el is terjednek. Sajnos ezt már Bill-Dani nem éri meg, mert 1998-ban tüdőrákban meghal.



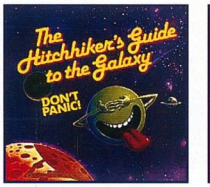
1983-ban. Az Ultima III már az új cég neve alatt jelenik meg, ebben a részben mutatkozik be először a többkarakteres rendszer. 1984-ben az Origin kiadási szerződést köt az Electronic Arts-szal a negyedik rész kiadására, ez lesz az első az „Avatar" trilógiában, és ez az első „etikus alapú" CRPG, ahol a játékosnak morális kérdésekben kell döntenie, ez határozza meg fejlődését. Az Ultima IV 1985-ben jelenik meg az Apple II-n, és a '88-as ötödik rész az utolsó ezen a platformon, mivel az Origin „átköltözik" PC-re. A hetedik rész 1992-ben az Origin utolsó önálló fejlesztése, mivel röviddel ezután az EA „szőröstül-bőröstül" felvásárolja a céget. Az Ultima Underworld 1993-ban, közvetlenül az id Software Castle Wolfenseinje után jelenik meg, mint az egyik első first-person 3D-s játék, és – sokan talán nem tudják – az id játékán túlmutat, mivel a játékos tud fel és lefelé is nézni. 1997-ben aztán a multiplayer játékok robbanásának közepén, kétévi fejlesztés után megjelenik az Ultima Online, minden idők legnagyobb internetes játékrendszere.

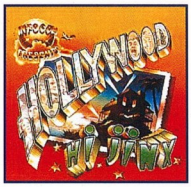
Az Ultima mellett az Origint egy zseniális testvérpár munkája emelte a legnagyobb nevek közé: 1990-ben született meg a Wing Commander, melynek fő tervezője és programozója Chris Roberts, segédtervezője pedig bátyja, Erin. A játékból világsiker lesz és sorozat, melynek negyedik része 1995-ben már az EA szárnyai alatt látja meg a napvilágot – és bukik meg… A 3. rész interaktív mozijai hatalmas sikert aratnak, így a folytatás dupla akkora költségvetéssel, igazi díszletek előtti forgatásokkal készül (többek között Mark „Luke Skywalker" Hamill főszereplésével), mint egy hollywoodi mozi. (Ennek a résznek Chris már csak a producere, az ötletgazda a WC3 művészeti vezetője, Chris Douglas volt.) Mint mondtam, a játék tulajdonképpen megbukik, és az EA minden teketória és szívfájdalom nélkül megválik Chris Roberts-től, akivel együtt távozik a cégtől Erin Roberts is (a Wing Commander univerzumba tartozó Privateer atyja), valamint Tony Zurovec, a nagysikerű Crusader: No Remorse, és folytatása, a



Crusader: No Regret „egyszemélyes stábja" (rendező, tervező, producer, és fő programozó) is. Ezzel tulajdonképpen lezárul egy dicsőséges, és a játékrajongók számára minden bizonnyal felejthetetlen korszak.

De ki is ez a már többször emlegetett Electronic Arts, „aki" egyetlen pénzügyi sikertelenség után képes megválni az egyik





legnagyobb nevétől? Nos, ez egy újabb érdekes történet…

ELEKTRONIKUS MŰVÉSZET

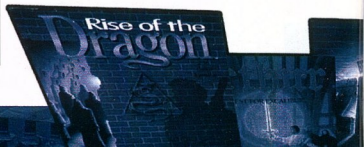
1974-ben egy fiatal programozó matematikus, Trip Hawkins írt egy kis programot, egy „előrejelző modellt", melynek segítségével – betáplálva a legkülönfélébb adatokat – előre „lejátszotta" az azévi Super Bowl futballdöntőt. A programban a Miami 23-6-ra győzött. Pár hónap múlva Houstonban lezajlott az igazi döntő, melyet a Miami 24-7-re nyert meg… 1978-ban Trip az Apple-höz megy dolgozni, majd 1982-ben 120 ezer dollárból saját céget alapít Amazin' Software néven. Alig pár hónap elteltével az év végi értekezleten az új cég „agytröszt]e" a névváltoztatás mellett dönt. Először a SoftArtra esik a választás, majd felvetődik az Electronic Artist és az Electronic Arts név is. A döntést, gondolom, nem kell mondani… Az új cég azonnal feltűnést kelt, mivel játékait rocklemezekhez hasonló formátumban és kivitelben, színpompás és látványos borítóval, színes kézikönyvvel jelenteti meg. Az egyik első siker a Dr. J and Larry Bird Go One on One nevű kosárlabdajáték, Eric Hammond „szülötte". Hawkinsnak teljesen új elképzelése van a nyereséges számítógépes vállalkozásról: meggyőzi befektetőit, hogy kis, sikeres játékkészítő cégeket felvásárolva, és az ő fejlesztéseiket az EA neve alatt kiadva gyorsan meg lehet gazdagodni... Ezzel a gondolattal néhány hét alatt összeszed pár millió dollárt, és egyetlen napon megállapodik a Westfallal és a már említett Free Fallal játékok kiadására – ezzel megkezdődik az EA máig tartó nagy menetelése. Napjainkban az EA a világ vezető játékkiadója, és többek között a népszerű EA sportjátékok révén játékgyártója is. Olyan fejlesztők tartoznak szárnyai alá, mint a Bullfrog (Populous, Dungeon Keeper), a Maxis (SimCity, The Sims) vagy a Firaxis (Gettysburg!, Alpha Centauri, Civilization III) – és a Westwood.

SIKERSZTORI, VALÓS IDŐBEN

1984-ben Las Vegasban egy fiatal programozó, Brett Sperry szerződést köt az Epyx-szel egy játék, a Dragonfire megírására. Mivel nincs nyomtatója, átmegy barátjához, Louis Castle-hoz, hogy igénybe vegye annak mátrixnyomtatóját. Míg a játék dokumentációjának lapjai szép lassan előkerülnek a szerkezetből, a két srác beszélgetni kezd a terveiről, majd Castle megmutat egy általa írt demót, amely 3D-s megje-

CHRIS ROBERTS KÁLVÁRIÁJA

A két Roberts és Zurovec az Origin-EA válás után 1996-ban új céget alapított Digital Anvil [digitális üllő] néven. Hatalmas tervekkel láttak munkához, ám még mielőtt bármi is megjelent volna tőlük, 1997-ben – általános meglepetésre – a Microsoft együttműködési szerződést írt alá velük, és a redmondi óriáscég jelentős összegeket invesztált a fiatal csapatba. 1998. november 9-én a két cég Austinban bejelentette az együttműködés három első gyermekét: a Conquest egy valódi, 3D-s környezetben játszódó RTS, a Starlancer egy űrbeli FPS, valamint a Louse Cannon egy karakteralapú „csataszimulátor". Chris Roberts nyilatkozata szerint cégük a „szilikon és a celluloid fúziójára", vagyis ultrarealisztikus, minden eddiginél élőbb és látványosabb, és ezzel az eddigieknél sokkal nagyobb élményt kínáló játékok előállítására törekszik. 2000. decemberében aztán jött a hír, hogy a Microsoft az Xbox project keretében teljes egészében felvásárolja a Digital Anvilt, ám csak a Starlancer és egy később megnevezendő Xbox játék fejlesztését pénzeli tovább. Emiatt mind Zurovec, mind Chris Roberts elhagyta a céget… Szegény jó Chris, hát ez a zsenik sorsa?!



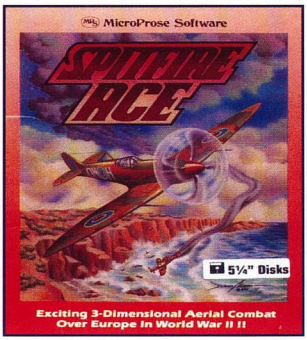
lenítést emulál az Apple-ön. Sperry azonnal felismeri barátjában a tehetséget, és 1985-ben egy közös családi kiránduláson felveti, hogy alapítsanak játékcéget. Lou rábólint, és megalakul a Brelous Software (Brelous = Brett + Louis), ám alig 2 hónap múlva új név után néznek. Mivel közösen nagyon sokat járnak a kaliforniai kisvárosba, Westwoodba szórakozni, ahol, köszönhetően Hollywood és a kaliforniai egyetem (UCLA) közelségének színes és pezsgő, vidám, fiatalos élet zajlik, Westwood Associates-nek nevezik el cégüket. Az első Westwood-játék a The Temple of Apshai Trilogy 1985-ből, mely a már említett műfaj-alapító játék modern átirata. 1986-ban az SSI-vel kezdenek együttműködést, kiadva az Eye of the Beholdert, majd 1987-ben már az Electronics Arts neve alatt jelenik meg a

Mars Saga című RPG-jük. Az igazi nagy dobás 1992-ben jön: Scott K. Bowen tervezésében megjelenik a valóban legendás Legends of Kyrandia. A tervezési szakaszban ennek a játéknak a demóját egy lehetséges együttműködés reményében megmutatják a Sierrának, ahol akkor épp a King's Quest V fejlesztése zajlott. A demo láttán Ken Williams azonnal vételi ajánlatot tesz a Westwoodra. Sperry-ék elutasítják azt, mondván, cégük önálló volt, és az is marad. Erre a hírre azonnal reagál a piacérzékeny Virgin, és olyan szerződést mutat be a Westwoodnak, amely a kiadó égisze alatti függetlenséget és saját kiadási jogokat kínál. Az üzlet megköttetik, és ezzel a Virgin valószínűleg a játékipar egyik legjobb befektetését könyvelheti el. Ugyanis még abban az évben megjelenik egy olyan játék, amely sok értelemben forradalmasítja az ipart: a Dune 2-t tekintik sokan az RTS-ek atyjának. (De ugye nem feledkeztünk meg az AAoW-ről?) És ez a játék (melynek szellemi atyja egyébként maga Bret Sperry) az alapja az 1995-ös stílusteremtő világsikernek, a piacot alapjaiban megrázó Command&Conquernek. (A folytatás, a Red Alert is történelmi tettet tudhat magáénak négy hét alatti másfélmilliós eladásával.) A C&C családból (beleértve a C&C-t, az RA-t, az összes portolást és kiegészítő lemezeket) négy év alatt 10 millió(!) példányt adtak el,

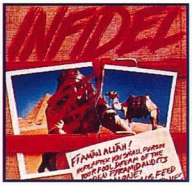
minden addigi rekordot megdöntve. És szúrjuk közbe, hogy a két dátum között megjelent a Lands of Lore is, mely szintén sikeres cím, és két folytatást is megért. Ekkora sikert már az Electronic Arts sem tud tétlenül szemlélni, 1998-ban megköttetik az évszázad üzlete: az EA rekordösszegért, 122.5 millió dollárért megveszi a Westwoodot a Virgintől. Csak egy kis összehasonlítás: a Temple of Apshai Trilogy bevétele 1985-ben 18 000 dollár volt…

HANGYÁK, KECSKEBÉKA, OROSZLÁNFEJ

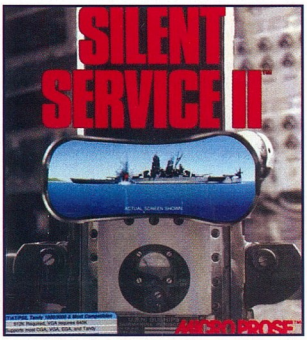
Egy angol kissrác bámulta a hangyák szorgoskodását játékkereskedő apja házának hátsó udvarában. Egy bottal megpiszkálta a



földvárat, lerombolva annak egy részét, majd ámulattal nézte, micsoda erőfeszítéssel látnak neki a hangyák az újjáépítésnek. Bűntudatot érezve engesztelésül kockacukrot vitt a kis állatoknak, és tovább figyelte az építkezést. Soha életben nem felejtette el a hatalom félelmetes érzetét, mely akkor a kis lények felett állva átjárta őt…
Évekkel később Taurus néven céget alapított, és üzleti menedzsment-programokat kezdett írni és árulni. Ám egy szép napon bekopogtatott a végzete: a Commodore néhány Amigát ajándékozott a Taurusnak, és a fiatalembert annyira lenyűgözte a gépek grafikus teljesítménye, hogy elhatározta, céget alapít játékok előállítására. Visszatért gyermekkori emléke, és megszületett a nagy ötlet: miért ne lehetne



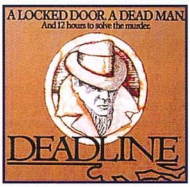
egy olyan játékot írni, melyben a játékos istennek érezheti magát, világot teremthet, melynek lakói tőle félnek és őt szolgálják? 1989-ben játékország három nevet vésett be a halhatatlanság nagykönyvébe: Populous, Bullfrog, és Peter Molyneux.
A Populous nem csak ez első „istenjáték" volt, hanem az egyik első, modernes kapcsolattal játszható valós idejű multi-play játék is. A Bullfrog ezután sorban szállította a jobbnál jobb címeket, melyek mind a zseniális Molyneux keze nyomát viselték: Powermonger, Syndicate, Magic Carpet, Theme Park – majd 1997-ben a fantasztikus Dungeon Keeper, melyben végre átállhattunk a „másik oldalra": földalatti labirintusunk mélyén lesben állva vártuk a világmentő herceget, hogy elkapjuk, börtönbe zárjuk, és kínpadra vonjuk…
Ám 1996 végén, amikor a DK fejlesztésének

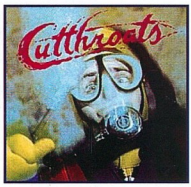


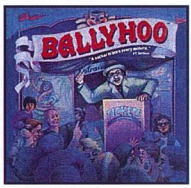
végső szakasza zajlott, az írott és elektronikus sajtó mégsem ezzel volt tele. Előző évben az Electronic Arts, amely a kezdetektől a Bullfrog kiadója volt, teljes egészében megvásárolta a céget, és hamarosan hírek terjedtek el arról, hogy Molyneux megválik a csapattól. Ez szinte lehetetlennek tűnt, hiszen a két név szinte szinonimának volt tekinthető, ám mégis igaznak bizonyult. Bár Peter fenn szerepelt a Sunday Times 1997-es Gazdagok Listáján (775-ödikként, Roger „voltam már James Bond is, azóta csak szarokat játszom" Moore, és Terry „Discworld" Pratchett mellett), ő mégsem volt boldog. Az EA vállalati kultúrája, üzletpolitikája nem feküdt neki. Végtelen menedzsment-meetingek, fárasztó repülőutak Kaliforniába, ahol lekezelték, ahol csak egy fogaskerék volt a hatalmas gépezetben – ez nem az ő világa volt. Ő, az örök kisfiú, a nagy álmodozó csak egyet akart, játékokat fejleszteni… 1997-ben megtörtént a válás – és Molyneux távozása után a Bullfrog szétesett. A fejlesztők nagy része Mucky Foot néven új céget alapított (és két sikeres játékot jelentetettek meg: 1999-ben az Urban Chaos-t, és tavaly a Startropiát), míg Peter és pár társa (köztük Tim Rance, a Populous multiplayer részének programozója) létrehozta a Lionhead Studios-t. (Egy kis humor, a Lionhead webhelyéről: míg mindenki azt hiszi, hogy a stúdiót (Lionhead = Oroszlánfej) a brit oroszlán, vagy a dzsungel királya után nevezték el, a valóság sokkal köznapibb –

és személyesebb. A cég az egyik alapító elpusztult hörcsögéről kapta a nevét…) 2001-ben jelent meg a Lionhead hosszú fejlesztőmunkájának eredménye, Molyneux zsenialitásának újabb gyermeke, a Black & White, amely minden bizonnyal minden idők egyik leginnovatívabb játéka. Feltétlenül említsünk meg még egy nevet: Demis Hassabis. A most 21 esztendős Demis 1990-ben, 14 évesen(!), sétált be játékötletével Molyneux irodájába – és a históriáskönyvbe, mivel ketten együtt jegyzik a 3 milliós eladással büszkélkedő Theme Parkot. Dennis, aki a világ legmagasabb pontszámmal jegyzett sakkjátékosa volt a 13 évesnél fiatalabb korcsoportban, aki 21 évesen „Double First" minősítéssel végzett Cambridge-ben a komputertudományok szakán, és aki 20 évesen a londoni Szellemi Olimpián összesítésben második helyen végzett öt ezüst-, és egy bronzéremmel, Molyneux támogatásával saját céget alapított Elixir Studios néven, és gőzerővel fejleszti a Republic-ot, melynek jó esélye van, hogy új fejezetet nyisson az RTS-ek világában…

Az EA sokak szerint a modern időket szimbolizálja – a pénz az érzelmek felett. Miközben a C&C és a Sim-franchise dollármilliókat hoz a konyhára, veszni hagyták az Origint és a Bullfrogot. És persze ott van a tarsolyukban még egy felbecsülhetetlen értékű név…







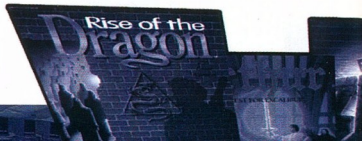
KLASSZIKUSOK SZÜLETÉSE – ÉS BUKÁSA

J.W. "Wild Bill" Stealey. Nem hiszem, hogy ez a név sokat mond egy átlagos játékosnak. Stealey 1947-ben született, és a légierő akadémiáján végzett, de helyhiány miatt nem került be a vadászrepülő-kiképző programba, ezért repülésoktatóként kereste kenyerét. 1976-ban visszavonult a repüléstől, és elvégezte a Pennsylvania Egyetem üzleti szakát (Wharton School of Business). Ezután több évig különböző nagyvállalatok menedzsmentjében dolgozott. 1982-ben egy régi barátjával, Sid Meierrel Las Vegasban egy repülőgép-szimulátorral játszottak. Sid lefitymálta a játékot, mire Bill annyit mondott: „Ha nem tetszik, írj jobbat! Ha megírod, én eladom!" Meier a tettek embere volt, és pár hónap alatt elkészítette a játékot Hellcat Ace néven, az akkor népszerű Atari 800-asra. A stuff kiadására MicroProse néven céget alapítottak, és hamarosan piacvezetők lettek az olyan, Meier által készített szimekkel, mint a Spitfire Ace, a Solo Fight, a Silent Service (ki ne játszott volna ezzel a tengeralattjáró-szimulátor klasszikussal a hozzám hasonló öreg számítógépesek közül…), az F-15 Strike Eagle, vagy az első Apache helikopterszim, a klasszikus Gunship. 1987-ben aztán Meier úgy dönt, kiszakad a szimulátorok világából, és a stratégia felé fordul. Első ilyen játéka, mely egyben az első olyan cím is, amely felett ott olvashatjuk a nevét, egy csapásra beírja nevét a halhatatlanok közé: a Sid Meier's Pirates! nem csak vérbeli stratégia, de a középkori kalózvilág hű szimulációja, és fantasztikus kézikönyvével nemcsak szórakoztat, de oktat is. (És amelyet e sorok írója még ma is meleg szívvel ajánl bárkinek, mivel ezen keresztül szeretett bele a stratégiai játékokba.)
Ezután jön még pár szim (F-19 Stealth Figther, M1 Tank Platoon), majd 1990-ben újabb két klasszikus: elsőnek a Sid Meier's Covert Action, egy remekbeszabott „spy game", majd a műfajteremtő Sid Meier's Railroad Tycoon, „minden tycoonok atyja" (melynek nyomán 1994-ben majd egy fiatal programozó, Chris Sawyer a Transport Tycoonnal beírja magát a történelemkönyvekbe).
1991-ben aztán jön a nagy bumm: megjelenik a korszakos jelentőségű Sid Meier's Civilization. Ezt követi az 1994-es Colonization, majd egy évre rá a CivNet, a többjátékos üzemmódban is játszható Civ.
Stealey-t dicséri, hogy mindezen Meier-sikerek közben is megtalálta és menedzselte a cégen kívüli, tehetséges fejlesztőket is. Így került a MicroProse családjába a Mythos, a brit Gollop testvérpár cége, akik 1994-ben robbantottak az X-Com: UFO Defense-zel, amelyet aztán egy igen sikeres széria követett. Vagy ott volt a Stephen Barcia nevével fémjelzett Simtex, mely szintén '94-ben lett világhírű a Master of Orionnal, melyet két év múlva követett minden idők egyik legjobb körökre osztott űrstratégiája, a Master of Orion 2 – és a kettő között a fantasy világban játszódó Civklón, a Master of Magic.
Ez eddig igazi sikersztorinak tűnik… Ám Stealey elkövet pár hibát. Megpróbálja a játéktermek világába is bevezetni cégét, és a MicroProse kihozza az F-15 Strike Eagle arcade verzióját – és hatalmasat bukik. Ezután a kaland- és szerepjátékok felé fordul a cég, ám igazi sikereket nem ér

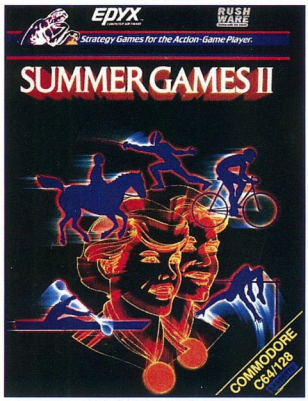
NEKÜNK MÁR VAN, GYERE EL MEGNÉZNI!

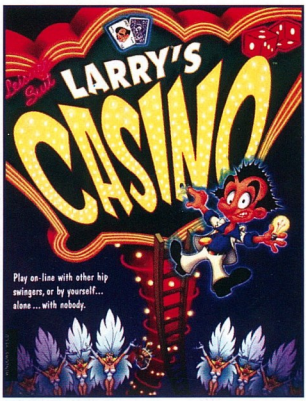
XBOX™

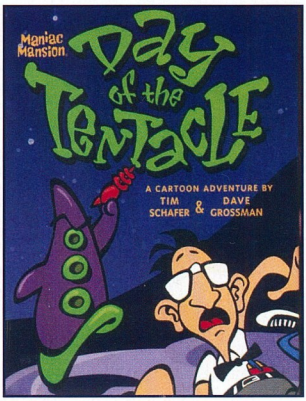
X-MULTIMEDIASHOP
1133 BUDAPEST, HEGEDŰS GYULA U. 63.
TEL: 06-20-9374-369
E-MAIL:INFO@X-MULTIMEDIASHOP.HU
WWW.X-MULTIMEDIASHOP.HU

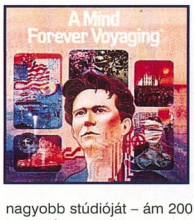


el; a Darkland például egy csodálatos RPG, tele iszonyú bugokkal, amelyeket csak több patch-csel lehetett működésre bírni. A MicroProse részvényeket dob piacra, de a csőd szélére kerül. Ekkor Stealey felkéri barátját, Gilman Louie-t, a Spectrum Holobyte főnökét, vegye meg cégét, nehogy idegen kezekbe kerüljön. Az üzlet 1993 végén megkötteik, az SH 10 millió dollárt pumpál az akkorra már 425 főt foglalkoztató cégbe. Három évig megy a cég, de a régi nevekből már nehéz megélni, a folytatások (Civ2, MOO2) késve jönnek ki. 1995 januárjában a Sid oldalán az F-15-től a Railroad Tycoonon át a Civ-ig segédtervezőként dolgozó Bruce Shelley elfogadja régi barátja, Rick Goodman ajánlatát, és létrehozzák az Ensemble Studios-t (hogy 1997 októberében majd beírják magukat a nagykönyvbe az Age of Empires-szel). 1996 júniusában jön a még nagyobb érvágás: Sid Meier, Jeff Briggs és Brian Reynolds otthagyja a MicroProse-t, és Firaxis néven új céget alapít (és csupa sikereket kezdenek el „termelni": Gettysburg!, Alpha Centauri, Civilization III, idén pedig a SimGolf).
A MicroProse-t 1998-ban felvásárolja a játékóriás Hasbro, hogy '99 decemberével szinte lefejezze a céget, bezárva két legnagyobb stúdióját – ám 2001-ben ő is hasonló sorsra jut…









Az 1983-ban alapított francia kiadómogul, az Infogrames, miután '96-ban az Ocean Software felvásárlásával megszerezte a brit, majd 1999-ben az Ozisoft többségi tulajdonának megszerzésével az ausztrál pia-cot, az USA felé fordult. '99 végén megszerezte az Accolade-et és a GT Interacti-ve-ot, és pár kisebb céget, összesen 280 millió dolláros(!) beruházással. Ezután a kis armadillo (az Infogrames jelképállata, mely a hosszú életet szimbolizálja) karmait az Eidos felé nyújtotta ki, ám az kicsúszott kezei közül, így aztán lecsapott a Hasbróra, és 100 millió dollárért bekebelezte azt, ez-zel nemcsak a MicroProse-hoz jutott hozzá, hanem az Atarihoz, és mellesleg a felbecsülhetetlen értékű games.com webcímhez is.

VÉGÜL…

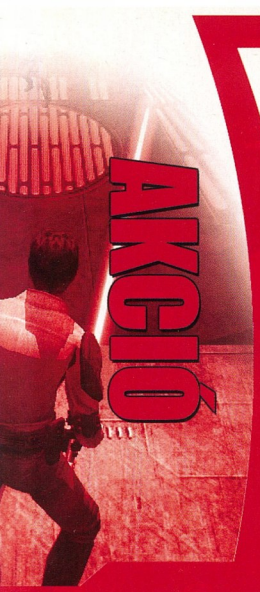
Ezzel összefutottak a szálak, elérkeztünk a mához, ahol nagy kiadócégek uralják a piacot, mint az Activision, az Infogrames vagy a Microsoft, akikrol ezen cikkben említés sem esett, de hát annyit beszéltünk a redmontiakról az Xbox kapcsán - ha valakik, hát ok tudnának mesélni a cégek felvásárlásáról, bekebelezéséről…
Érdemes ehelyütt még egy céget felvenni a listára, amely tökéletesen szemlélteti a mai viszonyokat. Ugyanott, ahol jó egy évtizede Bill „MicroProse" Stealy koptatta a padokat, a Wharton üzleti iskolában végezte közgazdasági tanulmányait egy Ryan A. Brant nevű fiatalember, és a még meleg diplomával a zsebében 1993-ban rögtön megalapította a Take Two Interactive Software Inc.-t azzal a feltett szándékkal, hogy a Trip Hawkins által megmutatott csapásirányt folytatva, fejlesztő- és kiadócégekben érdekeltséget szerezve, vagy oket felvásárolva a világ vezeto szoftvercégévé váljon. Nos, röviden és velősen: sikerült… A jelenleg 658 főt foglalkoztató Take2 olyan neveket foglal magába, mint a Rockstar Games, Gathering of Developers (GoD Games), TalonSoft, Joytech, DMA Design, PopTop, Global Star, valamint a Take Two Games, és minden lényeges platformra (PC, PS, PS2, Nintendo GameCube és GameBoy, Xbox) jelentet meg sikerjátékokat. A tőzsdén közel 400 millió dolláros vagyonnal jegyzett, és évi 30 milliós tiszta bevételt magáénak tudó cég irodáit megtaláljuk Észak-Amerikától Európán át Ausztráliáig. A Newsday.com oldalán (melynek a New York-i cégeket rangsoroló TOP100-as listáján kilencvenötödikként ott találjuk a Take2-t) érdekes összefoglalót olvashatunk: „A Take-Two a legújabb játékán dolgozik, melynek neve 'A Vállalati Gépezet', mely egy gazdasági stratégiai játék, ami a valaha alkotott egyik legkegyetlenebb világban játszódik - a vállalati szférában. A győztesek uralják a világ piacát - a vesztesek csődbe mennek." Azt hiszem, ennél tömörebben és frappánsabban nem is lehetne megfogalmazni napjaink helyzetét, és méltón zárhatja cikkünket eme idézet.

Bizonyára sokaknak feltűnt, hogy van jó pár név, akiket nem említettünk, de sajnos terjedelmünk véges, és igyekeztünk olyan áttekintést adni a játékpiacról, amelyben benne van a múlt és a jelen, kissé rávilágítva azokra az összefüggésekre, cégekre és nevekre, amelyek ezt az iparágat mozgatták és mozgatják a mai napig. A többiekre talán majd egyszer, egy másik cikk keretében még visszatérünk…

]{redenc

AZ INFOGRAMES ÉS A 8 BIT

Az Infogrames-rül szóló bekezdésben a cikkíróhoz hasonló Spectrum-, Commodore- és Amiganyüvő öslények bizonyára felkapták a fejüket az Ocean Software név hallatán. Igen, ők a ZX Spectrum világának úttörői, a Chase H.Q., a Daley Thompson sportjátékok, a Rambo, vagy a N.O.M.A.D. feleíthetetlen szerzői. Az Infogrames egyébként még három nagy „8 bites nevet" tudhat magáénak: 1999 tavaszán vették meg a szintén angol Gremlint (Death Wish 3, Jack The Nipper, Monty-játékok, Vampires Empire, Trailblazer) és az ausztrál Beam Software-t (Horace, The Hobbit, The Way of the Exploding Fist), valamint az övék a Psygnosis is (oh, Amiga, oh, parallax scroll, oh, Shadow of the Beast :]).



VAMPIRE HUNTER: THE DARK PROPHECY

▸ MÉG NINCS ● PSYONIX ● WWW.PSYONIX.COM/VAMPHUNTER ◂

Úgy látszik, a Q3 engine mellett egyre jobban terjed az Unreal motoros játékok köre is. Ennek következő darabja a floridai illetőségű Psyonix által bejelentett Vampire Hunter is, amiben, - ahogy a neve is mutatja -, nem csak akciót láthatunk, hanem horrort is. Szerepünk sem lesz kisebb, hiszen az egész világot kell megmentenünk a vámpírinvázióitól (úgy látszik, Blade éppen nem ér rá, mert a harmadik epizódot forgatja☺). A játék az Unreal technológiának köszönhetően realisztikus csontváz-animációval, valamint belső és külső nézettel is rendelkezni fog. Plusz még az egyéb nyalánkságok, amiket már természetesnek is vehetünk. A képek tanúsága szerint meglehetősen érdekes hátteret teremtenek a programozók a történethez. Sokkal több minden eddig nem derült ki... Megjelenés valamikor jövő év elején várható. Addig a játék elkészítése mellett még egy másik dolog is hátra van a cégnek, ez pedig egy kiadó beszerzése.

FIRESTARTER

▸ MÉG NINCS ● GSC GAMEWORLD ● WWW.FIRESTARTER-GAME.COM ◂

2010-ben játszódik a GSC legújabb first person shootere, melyben a FireStarter névre keresztelt virtuális valósággép vírusfertőzés áldozatává válik. Valami nagy rohanásra készülhetünk, hiszen mindössze 48 óra áll majd a rendelkezésünkre a 16 pályás játék véghezvitelére. Ebben 20 fegyver segít majd bennünket, és még karakterünk jellegét is mi választhatjuk ki (katona, ügynök, gengszter és még két meglepetés). Életünket 20 féle szörnyeteg keseríti majd meg, melyek három csoportra kategorizálhatók: technikai, démonikus, illetve szimbiotikus jellegűre. A játékhoz egy saját engine-t készítettek, mely a GeForce3 és 4 kártyákat is kihasználja. Külső és belső helyszínek, színes dinamikus fények és árnyékok, vertex és pixel shader és T&L is szerepelnek a feature-ök között. A csontvázalapú karakterek mintegy 5000 poligonból épülnek majd fel. A játék csak jövőre érkezik.

16 ... Tomb Raider - The Angel of Darkness
18 ... The Underworld: Crime Does Pay
19 ... SWAT: Urban Justice
20 ... Yager
22 ... RatHunt
24 ... Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast
28 ... Ghost Recon: Desert Siege

TARTALOM

1.	Half Life	Sierra
2.	Star Wars: Jedi Outcast	Activision
3.	Return to C. Wolfenstein	Activision
4.	MoH: Allied Assault	Electronic Arts
5.	Quake III: Arena	Activision
6.	C&C: Renegade	Electronic Arts
7.	No One Lives Forever	Fox Interactive
8.	Aliens vs. Predator 2	Fox Interactive
9.	Serious Sam 2	Take 2 Interactive
10.	Duke Nukem 3D	Gathering of Developers

TOP 10

HERO X

▸ INFOGRAMES ● AMAZING GAMES ◂

Valamikor a nyár folyamán jelenik meg az Infogrames szuperhősökkel tarkított akciójátéka, mely történetével kíván kitűnni a konkurens termékek közül. Az összetett cselekmények és küldetések során egy 50 tagból álló szuperképesség-arzenált is összegyűjthetünk majd, melyek között röntgenlátás, szupersebesség vagy éppen láthatatlanság egyaránt szerepel. A küldetések között képregény-jellegű átvezető animációk segítik majd a beleélést.

Zanzarah	2002/03	THQ
Battlefield 1942	2002/04	Electronic Arts
Die Hard: Nakatomi Plaza	2002/04	Vivendi
Global Operations	2002/04	Electronic Arts
Grand Theft Auto 3	2002/04	Take 2 Interactive
Mobile Forces	2002/04	Rage Software
New World Order	2002/04	Project 3
Team Factor	2002/04	Singularity Software
Soldier of Fortune II	2002/05	Activision
Mafia	2002/05	Take 2 Interactive

ELŐREJELZÉS

SHRAPNEL - URBAN WARFARE 2025

RIPCORD GAMES ● ZOMBIE

„Az Új Kommunista Blokk (NCB) nukleáris támadást indított az Egyesült Államok ellen. Az USA hadseregének nukleáris kapacitása 80%-ban elpusztult az első csapás során. Az USA minden jelentősebb nagyvárosa szintén megsemmisült, 220 millió ember halt meg mintegy 6 óra leforgása alatt. A maradék nukleáris tengeralattjáró és repülőgép-haderő ellentámadásba lendült, ám az NCB visszaverte a kísérleteket. Két nap alatt a nyugati parti lakosság kis része és Alaszka lakói számítottak túlélőnek, ők voltak, akik megélhették 2018 telét. Az NCB elfoglalta az egykori USA területét, és egy bábkormányt állított fel Salt Lake Cityben. Az egykori rendfenntartókból szerveződött lázadó erők 2019 nyarán szálltak rendezetten harcba az NCB erőivel, és 2025-re újabb nagy háború volt készülőben…"

XIII

UBI SOFT ● UBI SOFT

A Ubi Soft ismét csak egy comic-adaptációt jelentett be az elmúlt hónapban, mely most a Jean Van Hamme sikervilágában játszódik, és a képregénnyel megegyező XIII nevet kapta. A szokásos ígérgetések mellett azonban egy meglehetősen furcsa tényt is leraktak az asztalra már most. Ez pedig nem más, mint az Unreal technológián alapuló páratlan árnyékolási módszer (cel-shaded cucc), aminek segítségével a karakterek teljesen képregényszerű alakot fognak ölteni. Ez már egy biztató kezdet.
A történet középpontjában egy összesküvés áll, mi pedig mindennek a közepén, hogy meglegyen a hangulat is ☺. Innen kell majd kivágnunk magunkat a lehetőségekhez mérten, és megtalálnunk a misztikus történések igazi hátterét. Minderre még elég sokat várhatunk, hiszen a megjelenés valamikor 2003 elején várható. A platformok között megtaláljuk a PC-n kívül a PS2-t és az Xbox-ot is. Nem véletlenül.

RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD

UBI SOFT ● RED STROM ● WWW.RAVEN-SHIELD.COM

A Red Storm, megörvendeztetve a Rainbow Six lelkes és módfelett terjedelmes rajongótáborát bejelentette a következő epizódot, ami a Raven Shield alcímet viseli. A fejlesztésben a Ubi Soft montreali stúdiója is részt vesz. Azonban nem csak ilyen irányú változás történt, hiszen a grafika egy az egyben megújult. Ez a mostani hírekben már sokszor említett új Unreal motornak köszönhető. A Ubi Soft úgy látszik, egy kalap alatt intézi az összes ilyen fejlesztését. Ennek köszönhetően most már nem csak a történések lesznek teljesen élethűek, hanem a külcsín is. A küldetéseink továbbra is az egész világra kiterjednek, így még csak szóba sem jöhet, hogy a vége előtt megunjuk a játékot. Összesen tizenöt darab missziót izgulhatunk végig, melyek során nem csak biológiai fegyvereket szállító bandát kaphatunk el, hanem londoni bankokat terrorizáló arcokat is.
Megjelenés idén november 7-én. Legalábbis Európában – hogy a tengerentúlon miért nincs még kitűzve, az számomra rejtély.

DELTA FORCE
TASK FORCE DAGGER

NOVALOGIC/ELECTRONIC ARTS ● NOVALOGIC

Nem kellett sokat várnunk az első, afganisztáni eseményeket feldolgozó játékra, hiszen a Novalogic fejlesztésében máris itt van a Delta Force: Task Force Dagger, aminek alaptörténetét az Enduring Freedom hadművelet alapján készítették el. Ami külön érdekessége a játéknak, hogy nem csak az amerikai speciális alakulatnak, a Delta Force-nak tagjaivá válhatunk, hanem kilenc, egyéb speckó csapatban is lövöldözhetünk, mint pl. SAS 22 Regiment, SFOD-SF Viper Team (Green Beret), az ausztrál SASR, a kanadai JTF-2, Marine Force Recon, USAF CSAR (Air Force Pararescue). Ez máris felkeltheti az érdeklődésünket. A játék specifikációihoz ezenkívül hozzátartozik még az is, hogy huszonöt küldetésen nyomulhatunk keresztül, speciális tulajdonságokkal felszerelt katonánkkal. Melyek között a klasszikus akciók is megtalálhatók: rajtaütés, repülőtér elfoglalása, SAM kilövők elfoglalása, stb. Kezünkben pedig harminc féle, ólom szórására alkalmas szerkezet figyelhet, melyek között tizenhét féle teljesen új darab lesz az fps-ek történetében.
Megjelenés június 28, így a nyári uborkaszezonban is lesz mivel ügyködnünk, ha már kifogytunk a hasonló témájú játékokból.

MINDHACK

MÉG NINCS ● MINDWARE ● WWW.MIND-HACK.COM

A Mindhack ismét egy kis cseh csapat készülő nagy dobása lesz, műfaját tekintve online akciójátéknak kategorizálták lévén, hogy egy FPS és a masszív online játékok sajátosságainak ötvözetéből született. Legfontosabb jellemzőjeként a többféle játékmódot hangoztatják, vagyishogy nem csak Rambo-stílusban törtethetünk előre, hanem a többi karakterrel történő szociális viselkedések széles tárháza áll majd rendelkezésre, méghozzá olymódon, amit napjaink játékában eddig még nem láttunk… nagyon titokzatosan hangzik, de előbb-utóbb majd meglátjuk, mire gondolnak.

LARA CROFT TOMB RAIDER
THE ANGEL OF DARKNESS

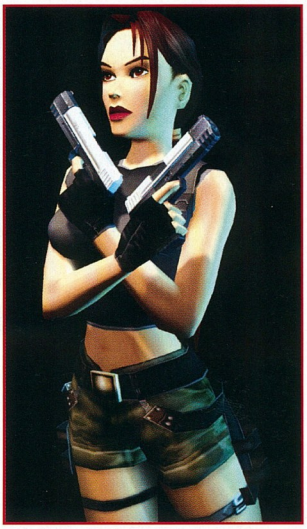
EIDOS INTERACTIVE ● CORE DESIGN ● WWW.TOMBRAIDER.COM

NOVEMBERBEN VISSZATÉR KÖRÜNKBE AZ ŐSI EREKLYÉK SZAKÉRTŐJE, ÉS MEGNÉZHETJÜK HOL ÉS MENNYIT GÖMBÖLYÍTETTEK RAJTA AZ ANIMÁTOROK. IGEN, Ő LARA - A SÖTÉTSÉG ANGYALA.

Múlt hónap közepe táján ütött belénk a ménkű – miszerint készüljünk, hisz' március 22-én bejelentés lesz, mégpedig az újgenerációs Tomb Raider első hivatalos közzététele. Mondanom sem kell: naponta nézegettem a megadott honlapot (hátha idő előtt elcsepegtetnek valami információmorzsát a szigorú webmesterek), de minduntalan csalódnom kellett, és csak Lara homályba burkolózó sziluettje köszönt vissza rám. Aztán elérkezett a mágikus nap, amikor vekkeremet beállítva a hajnali 9 órára feszült figyelemmel vártam – talán többmilliomod magammal –, mit hoz a jövő nekünk, Tomb Raider őrültek számára? És kerek szemekkel bámultam, hogy kristályosodnak ki előttem a részletek – minekután mondanom sem kell, azonnal megszületett az elhatározás: erről Nektek is feltétlenül be kell számolnunk!

Mivel szándékomban állt a lehető legtöbb információt belezsúfolni ebbe a szűk két oldalba, ezért vettem a fáradtságot, és közel két napot töltöttem azzal, hogy az Internet legeldugottabb zugaiba is bepillantsak elhintett információmorzsák után, amik kicsit kerekebbé tehetnék azt a hivatalos bejelentést, amit az Eidos adott ki. Jelentem alássan, sikerült is úgy 15 oldalra elegendő anyagra lelnem, így a következőkben megpróbálok az ékes magyar nyelv tőmondataira támaszkodva kommunikálni veletek ☺.

Szóval valahol ott vesztettük el a fonalat, hogy a piramis ráomlott Lárára. Azonban azt egy szóval sem említette senki, hogy meghalt volna, csupán betemetődött. És éppen ez adott okot arra a kibúvóra, hogy a hatodik részben ismét vele lehessen kolbászolni. A konkrét kérdéseket a miértekre és hogyanokra nézve cselesen elhárító válaszokba ütköztünk, mindössze annyit engedtek megtudnunk, hogy a játék bevezető animációjából és nem mindennapi felvezető küldetéséből minden kíváncsiságot kielégítő választ fogunk kapni. Így végre megtudhatjuk pontosan, hogy hajdani mentorunknak, Verner Von Croy-nak milyen további ügyletei akadtak, és hogy nemsokára már nem is az öreg, hanem egy bizonyos Eckhardt nevű fazon miatt aggódhatunk. Sőt, további karakterek megjelenésével is számolnunk kell, akik epizodikus megjelenésük ellenére fontos szereppel bírnak majd életünkben. Mert a Core Design rengeteg újítás bevezetésén töri ám a fejét, ami felrázhatná álmos laposságából a Tomb Raider szériát. „Nem akartuk azt, hogy szimplán kicseréljük a textúrákat, és felturbózzuk a grafikát, miközben a játékmeneten és történetvezetésen egy fabatkát sem változtattunk volna" – mondja egy interjúban Adrian Smith, a project vezetője, majd hatásvadász módon azt is elárulja, hogy ők a Tomb Raider második részénél már köszönték szépen, de igazán nem akartak több részt! Mindössze az Eidos nyomós okai (Mr. Benjamin, Mr. Churchill, etc.) hatottak az újbóli és újbóli megjelenésre, és hogy hatodjára is beadták a derekukat, igazán nem vethető a szemükre… Főleg úgy, hogy ezúttal vadonás új koncepció is társult a bő másfél éve elkezdett Angel of Darkness-hez, ami alapján többet leszünk bizonytalanságban, mint ahány töltényt ellövöldöztünk az eddigi részek alatt. Mert kérem szépen a tudatos tervezés következtében ez a rész amolyan felvezető kör lesz csupán, és bár teljes értékű lesz a játék, egy íncsiklandozó cliffhangerrel fog véget érni, azaz – a brazil szappanoperák és a Gyűrűk Ura mintájára – a legizgalmasabb résznél fognak kétségek között hagyni minket, hogy még izgatottabban várjuk a folytatást. Ezt arra alapozzák, hogy megírták egy hollywoodi forgatókönyvíróval azt a regényt, amit az eredetileg 5 eljövendő rész alappilléreinek szánnak. És ezekből be-bevillanhat egy-egy szereplő vagy eseménysor, minek láttán mi csak állunk majd nagy kukán, mert lövésünk nem lesz a dolgunkhoz…



De hogy visszatérjek az Angel of Darkness által felvázolt szituációhoz: első és legkényelmetlenebb dolgunk az lesz, hogy tisztázzuk magunkat a gyilkosság vádjának elkövetése alól – hiszen Von Croy holttestét velünk kapcsolják össze a párizsi hatóságok, és ez egy csöppet megnehezíti majd a közlekedést a városban. Mert Larának most álruhában és árkádok alatt kell közlekednie, hogy kerülje a feltűnést, és megoldja a misztikus esetet – ezzel tisztára mosva hírnevét. Annyit tudunk, hogy az első küldetés végén utunk a Louvre-ba vezet, ahonnan Larának egy XIV. századi festő által készített képet kéne eltulajdonítania. Ez önmagában véve is bűncselekmény, de állítólag ennél még sokkal húzósabb dolgokat is végre kell majd hajtanunk – jóformán teljes illegalitásba kell vonulnunk! És itt lép a képbe a Core által oly sokat emlegetett misztikum és sötétség: talán már magunk sem fogjuk tudni, hogy a jó, illetve a rossz oldalt szolgáljuk-e! Egyébiránt itt fogunk összefutni egy másik irányítható szereplővel, bizonyos Kurtis Trenttel. Mint a nevéből következtethetünk rá, férfiú az illető, és segítségünkre lesz abban az 5 festményből álló gyűjtemény megszerzésében, amit hajkurásznunk kell, s ami talán segít tisztázni a helyzetet – és tisztári mosni a nevünket.

Igen, aki esetleg megrökönyödött volna az irányítható szereplő hallatán, az nem hallucinált – az izmos ismeretlent is a festmények érdeklik, valamint a titokzatos Echkhardt, aki ezek szerint nem csak nekünk próbált már keresztbe tenni, hanem Kurtis-nek is. Az ő fegyverarzenálja és mozgásbázisa néhány extrától eltekintve megegyezik Laráéval, tehát attól való félelmünk, hogy mennyi új dolgot kell majd tanulnunk – alaptalan. Így a bevethető fegyverarzenál is a megszokott dolgokra alapoz, azonban azért kisebb-nagyobb újítások így is akadnak majd. Jelen esetben a kézi harc megjelenésére gondolok, amikor akár egy őr mögé lopózva ártalmatlaníthatjuk azt, de erőszakmentes kommunikációval is bővül az arzenál: még az is előfordulhat, hogy a kalandjátékokhoz visszakanyarodván beszédbe kell elegyednünk bizonyos információk megszerzése végett. És ami a legcukibb az egészben, hogy egy előttünk álló feladatot kétféleképpen is teljesíthetünk majd – amitől bizonyos tulajdonságaink fejlődnek, és ezáltal több mindenre leszünk képesek a későbbiekben. Ez amolyan szerepjáték tulajdonság, azonban megijedni nem kell – nyugtatnak meg minket is –, a jó öreg Tomb Raider irányvonal nem fog kiveszni a játékból, sőt! Ezt a harmadik, prágai helyszínen be is bizonyíthatjuk több millió ellövöldözött töltényhüvely képében…

A technikai részletek után érdeklődőket sem hagyjuk kétségek között, hiszen fellebbentették az infót, hogy amíg az eddigi részekben Larát 500 poligon alkotta, addig ez esetben ez több mint a tízszeresét, azaz 5000 poligont fog kitenni. Továbbá megtudhattuk azt is, hogy a karakterek tervezésénél a legfőbb szempont az élethűségre lett helyezve, aminek apropóján az egész karakterkészletet nulláról kellett újratervezni. Mint Adrian elmondta, Larát ruháitól megfosztva megrökönyödve tapasztalták, hogy se feneke, se alakja nem az igazi. Első lépésben tehát egy olyan „alvázat" kreáltak neki, ami utólag már tetszőlegesen módosítható – öltöztethető. Azután pedig a többi karaktert is aprólékosan kellett kidolgozni. Eközben a csapat másik fele tanulmánykiránduláson vett részt, és a lehető legnagyobb élethűség elérése végett Párizs illetve Prága utcáit rótták, és mindent lefényképeztek, amit csak tudtak. Ezeket a felvételeket végül mind beleépítették a játékba, így nem érhet minket csalódás semmilyen téren – főleg ha azt is elárulom, hogy az elénk táruló táj néhol meghaladja a 200 ezer poligont! És akkor a reális fényeffekteket kiszámító engine-ről már nem is szólok… Ehhez természetesen nem kis videokártyák szükségesek, és nem is meglepő, ha bizonyos GeForce 3-ra lesz optimalizálva a kód. Persze alacsonyabb rendű kártyákat is kiszolgál majd a játék, de hát ekkor bizonyos kompromisszumokat elengedhetetlenül kötnünk kell. További érdekességként említhetném még talán a szájszinkronra figyelő kis alkalmatosságot, ami szoftverből számítja ki, hogy az elhangzott mondókához milyen szájmozgást kreáljon.

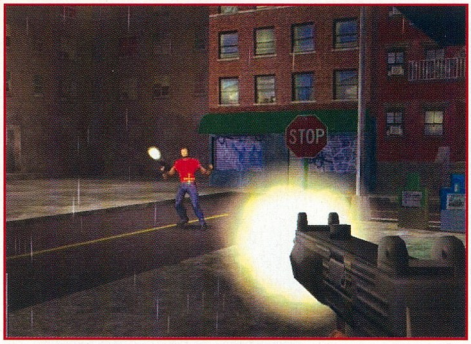
Nem is szaporítanám tovább a szót feleslegesen, hiszen a puding próbája az evés, és arra még igencsak várnunk kell egy fél évet, hiszen a hivatalos megjelenési dátum november 15, meglepő módon még idén – úgyhogy be kell érjük ezekkel az infókkal és képekkel egy ideig. Azt azonban már most leszögezhetjük, hogy az eddig elkészült produktum magáért beszél – jómagam például majdnem elkértem a képernyőről visszamosolygó bögyös leányzó telefonszámát…

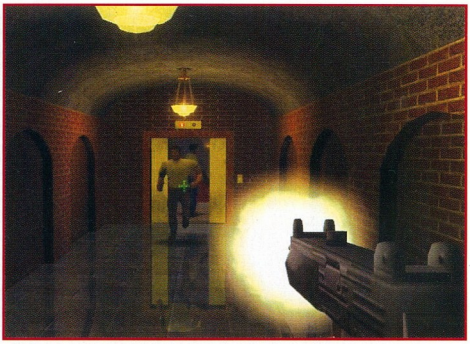
Extra info: Videók is rendelkezésre állnak, amiket azon szerencsés olvasóink csekkolhatnak ezerrel, akik a DVD-s számunkat tartják kezükben.

Bagó Péter

FOLYTATÁSOK BŰVÖLETÉBEN

Alighogy március 21-ével megtörtént az Angel of Darkness hivatalos bejelentése, máris találgatások indultak meg az eljövendő folytatásokról, aminek hamar véget vetett az újabb bejelentés: a játékon dolgozó grafikusok és programozók közül egy külön részleg alakult, és már át is vezényelték őket a jövő ősszel, azaz 2003 novemberében megjelenő folytatás készítésére. A megfeszített munkatempó kötelező érvénnyel lebeghet a srácok előtt, hiszen az egyelőre cím nélkül álló második rész egy csomó utalást fog tartalmazni a második Tomb Raider filmből. Merthogy a Paramount is megtette a maga kis bejelentését: Angelina Jolie és Chris Barrie főszereplésével jövő nyárra tervezik kiküszöbölni az első résszel okozott csorbát – a második Tomb Raider mozival. Semmit sem biznak a véletlenre, hiszen egyszerre 2 forgatókönyvet is írattak, és a forgatás lebonyolítására azt a Pinewood Studios-t kérték fel, akik a most futó 20. Bond film, a Die Another Day munkálataiért is felelősek.





THE UNDERWORLD
CRIME DOES PAY

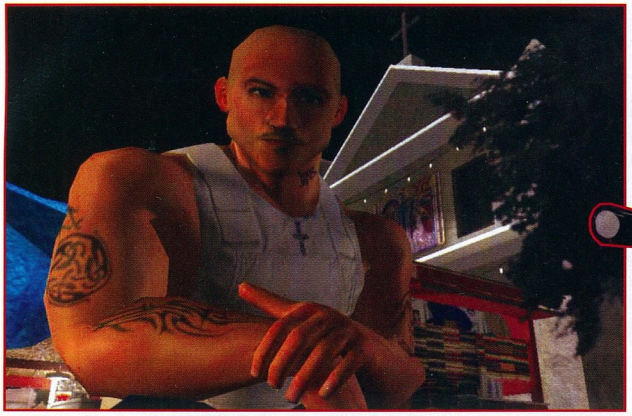
▸ MÉG NINCS ● PHOENIX ENTERTAINMENT ● WWW.UNDERWORLDGAME.COM ◂

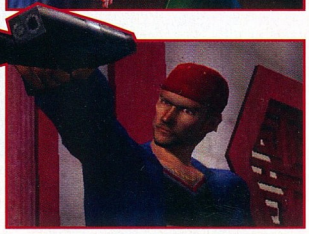
AHOGY AZ ALCÍM MONDJA: A BŰN KIFIZETŐDŐ. JÓ ESETBEN 20 ÉV BÖRTÖNNEL, ROSSZ ESETBEN PEDIG… NOS AZ UNDERWORLD ALVILÁGSZIMULÁTOR PONT EZT HIVATOTT BEMUTATNI.

Hogy nem egy GTA, Gangsters vagy Kingpin klónnal állunk szemben, azt a fejlesztők érdekes ötlete biztosítja, mely szerint FPS/RTS/RPG elemeket kívánnak ötvözni munkájukban, nagyjából ebben a rangsorban. Az alapkoncepció adja magát: a kezdetekkor egy kis bűnbanda nagyon aljas vezetői vagyunk, célunk pedig a város alvilága feletti teljes uralom megszerzése. Terjeszkedésünknek először eldugott kaszinók, kuplerájok (ez nincs a hivatalos feature-ök közt, de azért reménykedjünk!) esnek áldozatul, majd jöhetnek a nagyobb bárok, klubok. Érdekeltséget kell szereznünk többek közt a drog- és fegyverbizniszben, csempészetben, s persze a védelmi pénzek beszedése is elengedhetetlen teendőjévé válik (szigorúan virtuális) életünknek. Nem árt összeismerkednünk az éjszakai élet legnagyobb arcaival, s a fűzhetőeket azonmód be is szervezni a gyarapodó gangbe, s persze ugyanilyen fontos saját megbízható embereink beépítése az ellen bandájába – csak aztán nehogy késsel a kézfejében és zongorahúrral a nyakában végezze – Keresztapa módra. A legnehezebb nehézfiúkkal aztán kis végrehajtóosztagot alakítva kommandírozhatunk végig városunkon, az alvilágról a másvilágra küldve a hozzánk hasonló gazfickókat s a rend őreit egyaránt, miközben fiaink is folyamatosan fejlődnek. Ez volt tehát a gazdasági szimuláció, a taktikai stratégia, no meg a szerepjáték, már csak az fps maradt hátra. Íme: a játék során a menedzsment rész kivételével bármikor belebújhatunk egy általunk kiválasztott gengszter bőrébe. Ezáltal lehetőségünk nyílik megszemlélni szajháinkat, no meg persze saját lövéseinkkel dönthetjük el egy-egy összecsapás kimenetelét, miközben társainknak szűkebb korlátok között ugyan, de még mindig adhatunk utasításokat. Nem feltétlen kell csapatban portyáznunk, néhol egyszemélyes akciókat követel majd a történetmenet – a tégla szerepébe bújni például nem mindennapi élménynek ígérkezik. A meglehetősen újszerű játékmenetet rejtő single player részt a fejlesztők persze bolondok lennének nem megfejelni egy hasonlóan ötletgazdag többjátékos móddal. Igaz még nem tudják pontosan, hogy hogyan és miért, de grandiózus, soha nem látott élvezeteket nyújtó, megdöbbentő mélységű multiplayerre lehet számítani. Esküszöm, egy Bill Roper veszett el a project managerben.

A Phoenix Entertainment tagjai akkor is rendkívül magabiztosnak látszanak, ha a grafikáról faggatják őket, noha erre nem sok alapjuk mutatkozik – a következő zengzetes technikai jellemzők ellenére: magas poligonszám, összetett geometria modell, részletes és valósághű textúrák, többszörösen visszaverődő tükröződés, gyors valósidejű fény–árnyék kezelés, csontvázalapú karakteranimáció (motion blending-gel az elhajlások realisztikusságának érdekében), és persze az egész DirectX 8-ra optimalizálva. Nos dióhéjban ennyi lenne. Erre akár azt is mondhatnánk, hogy „Őóó!", de nem tesszük, mert egyből az arcunkba villannak azok a fránya screenshotok, melyeket mindössze a lelombozó jelzővel lehet illetni. Magas poligonszám? A karakterek jó, ha 600-ból épülnek fel, ami 99-es színvonal. Éles és valósághű textúrák? Elmosódott, ismétlődő, egyhangú képek váltják egymást… de legalább illesztési hibák nélkül. Amúgy a nagy feature-áradatból mintha kimaradt volna a T&L támogatás, ami lassan már cikinek mondható. Félreértés ne essék, nagyon is jól tudom, hogy nem a grafika a legfontosabb – ezt a cikket is a Doom-ozás szüneteiben írom, de halál komolyan –, még mindig lelkesen el tudok szórakozni a legegyszerűbb 2D-s platformmal is, ha annak megfog a hangulata. De az Underworld képei cseppet sem adják át annak a baljós, sötét, ugyanakkor hívogató, izgalmas és halálos világnak az érzését, amit a Kingpinnek sikerült. Persze bolondság lenne pusztán screenshotok alapján ítélni, s a beígért ingyenes SDK (fejlesztőkészlet), mellyel a játék legapróbb részleteibe is belepiszkálhatunk, tényleg egész ígéretesen hangzik. Bízzunk benne, hogy az 1999 óta húzódó fejlesztés – mely még idén meghozza gyümölcsét – ugyan elavult látványvilágot, ám kiforrott, újszerű játékélményt rejt magában!

Lord Lucas Z





SWAT: URBAN JUCTICE

▸ VIVENDI ● SIERRA STUDIOS ● SWAT.SIERRA.COM ◂

ITT A LOS ANGELES-I RENDŐRSÉG! FEGYVEREKET ELDOBNI! KEZEKET A MAGASBA! ÉRKEZIK A SWAT TEAM…

Ritka madár az akciójátékokban a saját izomarcokon kívüli túlélő, a fegyver eldobására, vagy a kezek magasba emelésére („nézd apu, megmostam a kezem” – *Ryan közlegény megmentése*) senki nem érez késztetést – mondjuk kretén jelenet kerekedne, ha az FPS-ekben idegen lények hidalnának le szerény s egyben egyetlen személyünk előtt, vagy hadseregek kapitulálnának. A SWAT3 azonban erre is megadta az esélyt, igaz, a többség vígan kaszált a bűnözök között, nagy ívben téve az LAPD licenszére, és a kevlárba bújt rohamosztag száját csak a „gyanúsított a földön” mondat hagyta el. A hitelesen lemásolt rendőrségi módszereket és az aprólékosan kidolgozott mozgásfázisokat ezek a barbárok (én is) arra használták, hogy teszteljék a lövedékek ballisztikáját. A fejlesztők vették az üzenetet, és az új epizód már sokkal „lazább” lesz…

A soron következő SWAT vs. Rosszcsontok találkozóra Los Angeles 225. évfordulóját szemelte ki a Sierra. Az előző rész krónikája – hála az Elite Edition-nek és a Game Of The Year kiadásnak – kedvezően zárult, új fegyverek, néhány új küldetés, és ami a legfontosabb, multiplayer támogatás tette fel a koronát a műre. A 2006-os esztendő történéseit feldolgozó Urban Justice-ban ezek alapból kísérik a morcos városatyák által utcára vezényelt osztagot, a 24 szereplős multi-kommandóra végre nem kell éveket várni.

A Heckler&Koch, és más neves fegyvergyártók termékeit ezúttal bandaháborúk miatt „tesztelhetjük”, sokkal lazább, kevésbé hivatalos formulában, mint azt eddig megszokhattuk, persze a 16-os küldetéspakkban csak a rutinmeló lapul majd – egymással civakodó utcai bandák, rablás túszejtéssel kombinálva, letartóztatás foganatosítása – értelemszerűen nem a nyomi zsebtolvajra uszítják rá az elitet, hanem a „fegyvere van, veszélyes” címkével ellátott nehézfiúkat kell bekaszlizni.

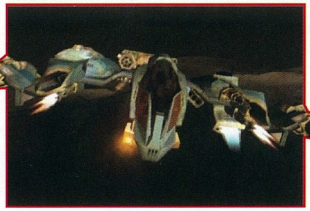
A lazább játékmenetre tett korábbi célzás nem véletlen, a rosszfiúk hulláinak fosztogatása, illetve a saját cuccok elhajigálása immár megelőlegezett tény, bár tudom, hogy senki nem fogja a hangtompítós MP5-öst a gagyi AK-ra cserélni, de azért egy Glock21-ért biztos meghajlik a térde, és fel lehet majd venni az ellenfél rádióját – hoppá!

A puskatus testgörbítő hatásának elemzése, vagy a „fekszik” parancs élő változata a mozgáskultúra szerves része lesz. Emellett az öttagú „brigád” irányításában a rugalmas jelző meggátolja, hogy az elit elgondolkodjon minden saroknál vagy ajtónál, a „breach to contact” kiadása után például meg sem állnak a célpontig, de az új metódusok esélyt adnak az óvatosabb, szakszerűbb megközelítésre és az időbeli pozícionálásra is.

A látvány feljavításának habkönnyű feladatát az új Takedown „mocira” bízták, képileg nagyon rendben volt a hármas, sok ungi-bungi nem kell, csupán megdöngetik a szereplők poligonszámának 5000-es határát (semmi kocka), beszéddel szinkronizáló szájmozgást, arcmimikát gyűrnek minden fejre, a környezetben pedig per-pixel pilácsok, dinamikus árnyékolás dobja fel a hangulatot. Az eddig hanyagolt „rohamosztag per kiló” mértékegység végre helyet kap, az elhasznált tárak és az eldobott gránátok súlycsökkentő fizikális hatása gyorsaságban fog jelentkezni – ide kapcsolódó hír, miszerint hatos csoportot generáltak a különböző testfelépítésből adódó előnyök kihasználására: négy férfi és két női alapmodellt dolgoznak ki mozgási sebesség, erő és fájdalomküszöb értékekkel.

Ami még meglepetésként szolgálhat az év végi megjelenéskor, az, az a küldetés és hadjáratszerkesztő, amelyet komplett csomagban akár „mod”-ok készítésére lehetőséget adó kiszerelésben mellékelnek.

Tika



YAGER

▸ THQ ● YAGER DEVELOPMENT ● WWW.YAGER-GAME.COM ◂

LEHET FÉNYEZNI A JOYSTICKOKAT: HAMAROSAN EGY EZREDVÉGI CSODAREPÜLŐ PILÓTAFÜLKÉJÉBE ÜLHETÜNK, HOGY ÁTVEREKEDJÜK MAGUNKAT PÁR SZÁZ ELLENSÉGES GÉP ÖSSZTÜZÉN.

Némethonban úgy tűnik, igen komolyan veszik mostanság a játékkészítést és kiadást: sorra jelennek meg a figyelemre méltó német játékok, és az olyan kiadók, mint a JoWooD vagy a Fishtank is öregbítik hazájuk hírét. Az újságunkban is bemutatott AquaNox és Beam Breakers után egy újabb szimulátor/akció „koktél" készülget Goethe országában, érdekes körülmények között. Néhány gyakorlott fiatal számítógépes, akik különféle cégek játékain dolgoztak, elhatározták, hogy saját fejlesztőcéget alapítanak, és olyan játékokat fognak készíteni, amellyel saját maguk is szívesen játszanának. Hamarosan megszületett az első stuff ötlete is, majd elnevezték Yagernek – önmagukat pedig nemes egyszerűséggel a Yager fejlesztőinek, azaz Yager Development-nek…

A játék névválasztása nagyon ügyes. Asszociálhatnánk akár a német Jäger szóra, mely magyarul vadászt jelent, de sokaknak valószínűleg a Yeager név ugrik be először – Chuck Yeager neve, az emberé, aki először áttörte a hanghatárt. A legendás pilóta, akit 1943-ban Franciaország fölött lelőttek, de sikerült túlélnie, 1953. december 12-én ült be tesztpilótaként a rakétameghajtású Bell X-1A-ba, és lépte át a repülés történetében először a hangsebességet, 2655 km/h-t elérve. Amikor a NASA elkezdte az űrprogramot, az első hajó, a Mercury legénységének kiválasztására Yeagert kérték fel. Ennek állított emléket Tom Wolfe világsikerű regénye, a „Right Stuff", mely 1992-ben Az igazak címen magyarul is megjelent. A könyvből azonos címmel 1983-ban Philip Kaufman rendezett csodálatos filmet, melyet 8 Oscar-ra (közte a legjobb film kategóriájában is) jelöltek, és négyet be is gyűjtött. Chuck Yeager 1983-ban a számítógéppel is kapcsolatba került: 1987-ban jelent meg az Electronic Arts gondozásában a Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer, melyben a pilóta technikai tanácsadóként szerepelt, majd 1991-ben már tervezőként jegyzi a szintén EA-s Chuck Yeager's Air Combat-ot, mely mind a mai napig egy igen kitűnő szimulátor. Valószínűleg sok Macinthosos ismerkedett ezen a játékon a repszimekkel, és DOS-on is sokakat a CYAC tett a műfaj szerelmesévé.

Aki ezek után egy újabb repülőszimulátort várna, nagyon téved. A Yager talán a már említett AquaNox-ra hajaz, amely inkább hasonlított egy FPS-hez, mint egy szimhez.

A játék műfaja az alkotók megfogalmazásában „futurisztikus légi 3D-s csata/akció", amelyben egy Magnus Tide nevű képzett szabadúszó harci pilóta szerepét játszhatjuk, akinek „csak" annyi a feladata, hogy helyreállítsa a békét saját kis ultramodern világában, és visszazökkentse a dolgokat a régi, rendes kerékvágásba. A mostani, „steril" repülős játékokkal ellentétben, ahol magasan a felhők felett suhanva messziről, rakétákkal lőjük az ellent, a Yagerben a gyönyörűen kidolgozott földfelszín közelében repülünk különleges gépünkkel, és igazi, szívdobogtató közelharcokban kell legyőznünk tengernyi ellenfelünket. A gép egy két sugárhajtóművel felszerelt csoda, amely vadászgépként és helikopterként egyaránt üzemel, és ez széles taktikai eszköztárt nyújt számunkra. A fejlesztők ígérete szerint más járművekbe is beleülhetünk a küldetések folyamán, sőt ellenfeleinken még egy légvédelmi ágyú áldásos hatását is kipróbálhatjuk.

Az egyjátékos üzemmód egy alaposan kidolgozott forgatókönyvön alapul, amelyben több mint 20 küldetésben kell főhősünket végigvezetni. A háttértörténet szerint a 21. század végén járunk, ahol a világot multinacionális cégek uralják. Miután a Proteus nagyvállalat rejtélyes körülmények között több műholdat és légi járművet elvesít, és életét egyre hevesebb kalózakciók nehezítik, felfogadják Magnus Tide-ot,

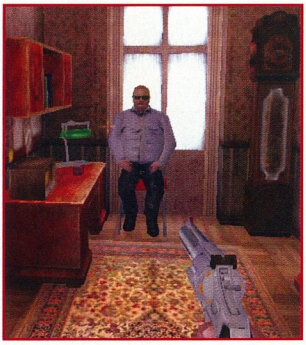
hogy járjon utána a dolgoknak. A küldetés nyolc, hatalmas területen játszódik, a Proteus főhadiszállásának otthont adó, dús füvű mezőkkel teli szigettől a közeli Szabadkereskedelmi Zónán és a rivális DST vállalat jeges-fagyos vidéken elterülő központján át a korábbi Oroszország Bitterfield-ként ismert posztapokaliptikus senkiföldjéig, melyet összedőlt gyárak, rozsdás csövek és még mindig a környezetet mérgező elhagyott kémiai üzemek tarkítanak.

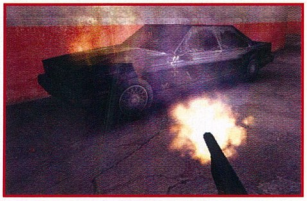
Az egyes küldetéseket filmszerű összekötő betétek tarkítják, amelyek a játék közbeni több mint húsz különböző karakterrel folytatott beszélgetésekkel együtt segítenek minket a rejtélyes dolgok kibogozásában – és karakterünket is az összefüggések megértésében és saját fejlődésében. A történet menete attól függ, hogyan reagáljuk le az egyes történéseket, mivel több lehetőségünk is lesz, nem beszélve jó néhány mellékszálról – például az egyik küldetésben megmenthetünk egy baráti pilótát, és ez a következő misszióban a szövetséges erők légierejének ütőképességét növeli.
A játék közbeni tevékenységünk és a mellékfeladatok teljesítése titkos küldetésekhez juttathat minket, amelyekben hasznos upgrade-eket és jobb fegyvereket szerezhetünk be gépünkhöz. Persze menet közben is találunk felvehető cuccokat, plusz munícióit és felszerelést, sőt némi gyorsszervizre leszállhatunk majd egy légi javítóhajóra is. Minderre, mint említettem, szükségünk is lesz, mivel folyamatos hullámban törnek ránk az ellenséges gépek tucatjai, a kis vadászgépektől a nagy csatahajókig, ráadásul mindenféle szárazföldi (lövegek) és vízi (tengeralattjárók víz-levegő rakétái) támadás is keseríti életünket, miközben magunkon kívül csak pár Proteus-os gépre számíthatunk…

Természetesen nem marad ki a többjátékos üzemmód sem a játékból. Az eddigi hírek szerint DM és taktikai repülés között választhatunk majd. A küzdelmekben az erős csatahajókkal és a fürge sugárhajtóművesekkel egyaránt nyomulhatunk – előbbieket valószínűleg inkább a taktikai játékban, utóbbit pedig a ki-ki alapú deathmatch-ben találjuk majd hasznosnak.

A grafikára és a hangokra nem lehet panaszunk – elég talán annyit mondanom, hogy a Yager először idén tavasszal Xbox-ra jelenik meg, a PC-s verzióra ezután még pár hónapot várnunk kell. Először az MS népszerű konzoljára írt verzióról jelentek meg képek, és nem túlzok: valóban szíven ütött a látvány. Ezek után szinte féltem megnézni a PC-s screeneket, de nagy örömömre igen szép, sőt szemet gyönyörködtető az egész, a környezet és a modellek is nagyon aprólékosan kidolgozottak, és biztos, hogy fantasztikus feelingben lesz részünk a nyár végi, ősz eleji megjelenéskor. Ennek persze ára van, de a jelek szerint a Yager igencsak megéri majd a beruházást…

]{*redenc*





RATHUNT

▸ MÉG NINCS ● MIRAGE INTERACTIVE ● WWW.RATHUNT.COM ◂

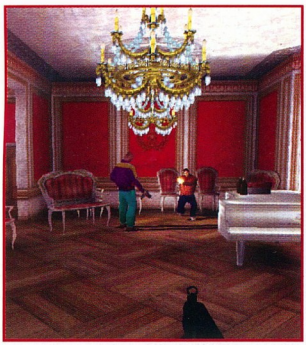
HA A HÁROM LEGNAGYOBB MAFFIANÁCIÓ, PLUSZ A RENDŐRSÉG KÜLÖNLEGES ALAKULATAI IS MINKET ÜLDÖZNEK, NEM SOK ALTERNATÍVA MARAD A HARCON KÍVÜL.

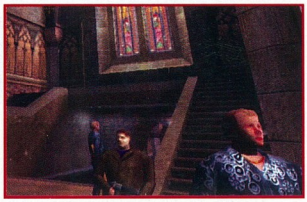
Manapság egyre nagyobb divat, és persze jövedelmező üzletág is first person shootereket gyártani. Szerencsére nem minden fejlesztőcég gondolkodik az elcsépelt shoot'em up kategóriában, hanem valami többet kíván megvalósítani egy egyszerűnek látszó fps játékban. Ilyen fejlesztőcég a lengyel illetőségű Mirage Interactive, akiknek kapcsán még a Mortyr név is felmerülhet egyesekben. Mivel sikerült felvenni a kapcsolatot a fejlesztőcsapattal, ezért most úgy gondoltuk, hogy a már-már kész állapotú játékról egy kisebb leírást rakunk össze. Most ez fog következni. ☺.

A történet maga egy Mason nevű fickóról szól, aki még a legenyhébb megfogalmazás szerint is inkább gengszter, mint békés állampolgár. Ám valaki nem nézte jó szemmel áldásos tevékenységét a szakmában, így szépen összehoztak számára egy csapdát, aminek eredményeképpen jelenleg éppen a börtönben csücsül. Jobb, ha máris kezdünk megbarátkozni ezekkel a körülményekkel, mert a játék során az ő karakterét fogjuk megformálni. Ezt akár vehetjük szó szerint is, mivel erős RPG elemeket is tartalmaz a program. A továbbiakban lesz minden, ami egy jobbfajta alvilági történetbe kell: orosz, kínai és olasz maffia, és persze a rendőrség. A közös bennük, hogy mind-mind főhősünket üldözik, persze mindenki a saját indíttatásától hajtva. Na hurrá, mondhatjuk, és máris kezdhetjük kicsomagolni a nagymamánk által hátrahagyott .45-ös S&W-t…

Rövid étvágygerjesztőnek ennyi elég is. Nézzük rögtön azt a részét a játéknak, ami igazán egyedivé teszi a programot. Ez pedig nem más, mint a korábban említett RPG elemek alkalmazása. Az ellenfelek legyilkolásáért, az egyes küldetések megoldásáért tapasztalati pontokat kapunk, amiket képességeink között oszthatunk el, mint például életerő, kitartás, erő, valamint különböző fegyverismeretek, lopakodás. Ha csak ennyiről lenne szó, akkor még mindig nem tartalmazna a program különösen új dolgot, hiszen már számos más fps-ben láttunk ilyen megoldást. Azonban a jelen esetben képesek vagyunk tanítani is karakterünket. Ez azt jelenti, hogy ha sokat futunk, akkor a futás képessége fejlődik, ha pedig egy fegyvert nagyobb gyakorisággal használunk, akkor azzal a fegyverrel idővel sokkal jobban fogunk tudni bánni (gyk. lövés pontossága, gyorsaság). Ez azt fogja eredményezni, hogy a játék folyamán több teljesen különböző képességű főhőst is gyárthatunk. Mindehhez természetesen arra is szükség van, hogy az egyes pályákat, küldetéseket többféle módon is képesek lehessünk teljesíteni. Erre persze gondoltak a készítők is ☺.

Noha nem csak az akcióról szól a játék, azért nem kell csodálkoznunk azon, hogy egy fps-ben a fő hangsúly mégis csak ezen van. Ennek áttekintésekor kezdjük talán az ellenfelekkel, hiszen ellenük kell harcolnunk, így korántsem mindegy, hogy milyen tulajdonságokkal szerelték fel őket. Ennek tekintetében meglepő dolgokat tapasztalhatunk, ugyanis a játék egy fejlett PGS-t (path generated system) használ, aminek következtében a pálya bármelyik zugába elkószálhatnak ellenfeleink, persze a képességeiknek megfelelően. Itt sem fognak ölbe tett kézzel várakozni, hanem még akkor is hátra-hátra tekingetnek, amikor teljesen álcázva vannak. Valamint ők sem képesek átlátni a falakon, meghallani azt a kis zajt, amit lopózkodásunk okoz. Tehát rendesen fel van a játék szerelve mesterséges értelemmel. Ehhez tartozik még az is, hogy a gazfickók tudatában vannak fegyvereik képességének, azaz egy pontosabb fegyverrel szépen elbújnak, míg egy nagyobb szórású szerkezettel igyekeznek közelebb nyomulni. Azt sem várhatjuk el tőlük, hogy esztelenül belerohanjanak





fegyverünk tüzébe. Komolyabb sérüléskor szépen visszahúzódva gyógyítják magukat, hogy újult erővel törhessenek elő.
Mint említettem, egyszerre három maffiával és a rendőrséggel is meg fog gyűlni a bajunk. Az egyes gengsztercsapatok azonban más-más tulajdonságokkal rendelkeznek, és ezért különböző taktikát kell alkalmaznunk. Az olaszok elsősorban a rejtőzködést és a halálos trükköket szeretik, míg az orosz maffia emberei (nagydarab, kigyúrt gorillák) bátran kiállnak (persze fedezékben) ellenünk, bízván erőfölényükben. A kínaiak kicsik és nagyon gyorsak, komoly védelemmel. A rendőrség (SWAT egység) legnagyobb ereje pedig az összehangolt csapatmozgásban van.

Fegyverek tekintetében sincs miért szégyenkeznie a proginak, hiszen a klasszikus, maffiakörökben elterjedt cuccok mellett megtalálhatóak a SWAT egységek hipermodern arzenáljának darabjai is. Így kézbe kaphatunk egy .40-es kaliberű Glock 2-est és egy .45-ös Smith&Wesson stukkert is. A nagyobb gyilkolószerkezetek kedvelői pedig érdeklődve vizsgálhatják meg közelebbről a teljesen automata M9200-es Mossberg shotgunt vagy az Sig-551-P könnyűgéppityut is. Távolsági fegyverek rajongóinak persze máris akad egy lézercélzós M-14-es puska távcsővel ellátva (NATO-s cucc ez is). Természetesen ez csak pár példa volt a tucatnál is több ólomszóró szerkezetről, amit a játékban megtalálhatunk.

Az újdonságoknak még korántsem érkeztünk a végére, ugyanis a programban egy teljesen új DCI (dynamic character interaction) rendszer debütál, melynek szerepe, hogy minden végrehajtott tettünket, beszélgetésünk kimenetelét megjegyezze, majd a cselekmény alakulását ekképpen befolyásolja. Azonban a rendszer nem csak ebből áll, ugyanis számos kalandelemet tartalmazó játékkal ellentétben beszélgetéseink közben szabadon mozoghatunk. Így akár le is lőhetjük szerencsétlen beszélgetőtársunkat, ha éppen nem tetszik, amiről vakerál ☺. Persze a készítők pontosan az ellenkezőjét várják el ettől a rendszertől, mintsem hogy végigirtjuk az összes NPC-t. Egy-egy kapcsolat kialakítása nagy segítségünkre lehet a játékmentet illetően.

Mivel a Mirage nem akarta évekig fejleszteni a programot, ezért a grafikai motort egyszerűen licenszelte a LithTech-től, így a legalapvetőbb problémát egy mozdulattal megoldották. Ez persze magával hozta a LithTech grafikus motor minden előnyét és hátrányát. Az előnyeit már sok-sok játékban tapasztalhattuk a részletes kidolgozottság, briliáns effektusok és sokrétű felhasználhatóság formájában. Ami a hátrányai közé tartozik, az talán a nagy gépigény. De ettől függetlenül szemet gyönyörködtető képeket lehet vele kicsiholni, ahogy azt láthatjuk is. Természetesen egy grafikus motor még nem váltja meg a világot. Szerencsére a pályatervezők és grafikusok értik a dolgukat és bámulatosabbnál bámulatosabb épületeket hoztak össze, amik a valósághűséget csak tovább fokozzák. Az egyetlen kivetnivaló ezen a területen, hogy a karakterek kidolgozottságát nem vitték túlzásba.

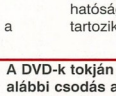
A játék már majdnem teljesen kész. Az egyetlen dolog, ami megakadályozta, hogy egy játszható verziót próbálhassunk ki, az volt, hogy még nem sikerült a kiadóval megegyezniük és addig úgy gondolták, hogy semmilyen verziót nem adnak ki a kezük közül. Ez érthető is, azt hiszem.
Mindenesetre remélem, hogy ez a kérdés is tisztázódik hamarosan, és nekiugorhatunk a játéknak egy teszt erejéig.
Amint az eddigiekből kiderült, a Mirage Interactive folytatja azt a – főleg Kelet-Európára jellemző – tradíciót, hogy nem programokat másol, hanem önerőből, a lehetőségek szerint igyekszik valami különlegeset létrehozni. Ezt a jó szokásukat reméljük még sokáig megtartják, és hasonlóan a magyarországi kis fejlesztőcsapatokhoz még sok szép és jó játékkal örvendeztetnek meg bennünket.

Ch00ler

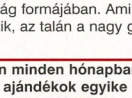
PC.GAMES DVD

PONTGYŰJTŐ AKCIÓ!

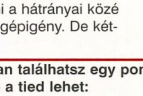
A DVD-k tokján minden hónapban találhatsz egy pontot, melyekből 6-ot összegyűjtve, az alábbi csodás ajándékok egyike a tied lehet:



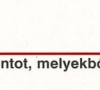
póló
könnyű viseletű, T alakú pamut darab



varrókészlet
na erre varrjál gombot :)

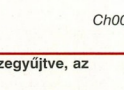


egérpad
feliratozott rágcsálóketrec

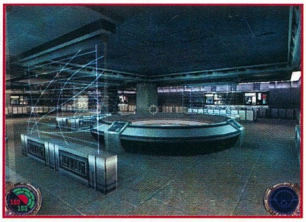


elemlámpa
hogy rávilágítsunk a helyzetre

bögre
a buborékos italok számára



mérőszalag
hogy mérhető legyen a különbség :)



STAR WARS: JEDI KNIGHT II
JEDI OUTCAST

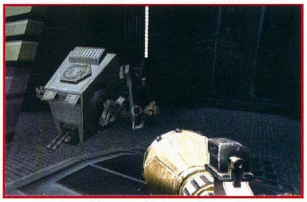
ACTIVISION ● RAVEN SOFTWARE/LUCASARTS ● WWW.LUCASARTS.COM/PRODUCTS/OUTCAST ● A HÓNAP JÁTÉKA

VÉGRE ISMÉT EGY, A STAR WARS VILÁGÁHOZ MÉLTÓ JÁTÉKFELDOLGOZÁS SZÜLETETT, KÖSZÖNHETŐEN A RAVEN SZAKÉRTELMÉNEK.

A Dark Forces sorozat meglehetősen távoli múltra tekint vissza, legalábbis ami a számítógépes játékok történelmét illeti. Idén tavasszal elérkezik hozzánk a harmadik rész is, amit minden bizonnyal már sok rajongó vár, hiszen a Star Wars univerzum népszerűsége lassan két évtizede töretlen. Sajnos a LucasArts mostanában nem kápráztat el minket játékainak minőségével és inkább csak a „futottak még" kategóriában erősít. Ezzel a baljós érzéssel vágtam neki a végleges verzió tesztelésének. Megnyugtatásként jó előre közölhetem, hogy nem volt hiba a Raven Software meghívása a projectbe, mert egy nagyon jó játékot sikerült összehozni a srácoknak. Na de ne ragadjunk le az előzményeknél, lássuk magát a játékot.

A történet szempontjából kezdetnek elég annyit tudnunk, hogy nyolc évvel az előző rész után játszódik, a Birodalomnak már réges-rég vége, de egyes tartományok felett még meglehetősen nagy uralmuk van. A játékban csak mint Remnant (maradék) kifejezéssel találkozhatunk, ami ezt próbálja leírni egyetlen szóval. Amit rögtön észrevehetünk, hogy Kyle Katarn már inkább látszik középkorúnak, mint kis suhancnak. De ez lehet a szakáll miatt is ☺.
Tehát Katarn és Jan Ors békében tengetik zsoldos életüket, próbálván elfelejteni az összes szörnyűséget, ami velük történt. Egészen addig, amíg Mon Mothma meg nem kéri őket, hogy nézzenek szét egy elhagyott bázison. Persze rögtön kideríthetjük, hogy az egész komplexum rohamosztagosokkal zsúfolt, és a gonosz erők ismét csak egy ördögi terven ügyködnek. Hogy ez mennyire sikerül nekik, az csak rajtunk múlik.

A kezelőfelület tervezésekor valószínűleg a legnagyobb képméretet tartották szem előtt, hiszen az alsó sarkokban elhelyezett kijelzőkön kívül más nem látszik játék közben. Jobb alsó sarokban figyel az éppen aktuális energiamennyiségünk (sárga félkör és számkijelzés), valamint a későbbiekben az aktuális erőmennyiségünk (kék félkör). Az előbbi értelemszerűen a fegyverekhez elhasználható energiát mutatja, ami a választott lövésfajtánktól függően fogyatkozik meg. Az erőnk pedig automatikusan töltődik fel az idővel, beosztani nem árt, hiszen a különböző mutatványainkat ebből kell fedeznünk.
Bal alsó sarok a fizikai állapotunkat (piros félkör, valamint számkijelzés) és a személyi pajzsunk töltöttségét (zöld félkörök és számkijelzés) mutatja. Életerőnk töltésére kezdetben kis vöröskeresztes csomagokat

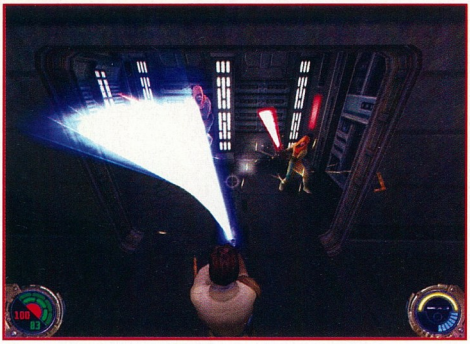


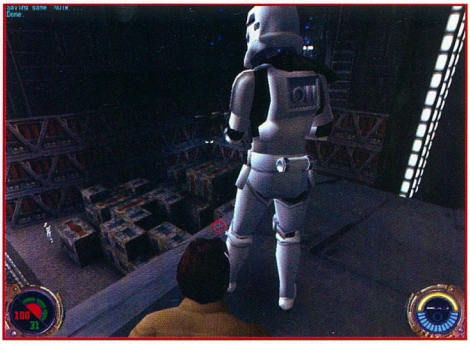
használhatunk, később pedig a force heal képességünket alkalmazva gyógyíthatjuk magunkat. Lőszert a lelőtt ellenfelektől, elszórt lőszeres csomagokból, valamint az energiafeltöltőkből szerezhetünk. Ez a feltöltő leginkább egy sárgán villogó kukára emlékeztet ☺. Ebből a zöld fajta a pajzs töltésére alkalmas.
Természetesen nem csak ennyi információt kaphatunk. A tab lenyomásával elért menüben részletes infót kapunk a nálunk lévő fegyverekről, küldetésünk céljáról, valamint a már megismert erőkről. Ez utóbbit érdemes átböngészni mindig, mert az egyes szinteken nem csak erősebbek leszünk az adott erőben, hanem plusz dolgokat is végrehajthatunk. Amit senki ne keressen, az a térkép. A készítők megtartották jó szokásukat és nem raktak térképet a programba. Egy jedinek emlékeznie kell arra, honnan jött és tudnia, merre mehet ☺.

Most, hogy megismerkedtünk az alapokkal, akár neki is ugorhatunk az akciónak. Nocsak, egy szál fénykardunk sincs! Hát ez hogy lehetséges? Valahogy úgy, hogy Katarn nem kívánt még csak a közelébe sem menni a jediknek, ami a történt események fényében nem is kifogásolható. Így első pár óránkban a hagyományosnak mondható kézifegyverekkel fogunk rohangálni. Ezekről pár szót érdemes ejteni, ha másért nem, akkor azért, hogy lássuk, ez is szép számban található meg a játékban:

Bryar blaster pistol: Han Solo barátunknak is valami hasonló stukerre volt, csak kicsit módosított kivitelben. Az alapváltozat nem túl erős, azonban rendkívül pontos. Másodlagos funkcióként egy nagyobb sugáradagot tudunk vele kieresztení.
E11-Blaster rifle: a filmekből jól ismert rohamosztagos fegyver, aminek egyetlen jó tulajdonsága, hogy másodlagos funkcióként nagyon gyorsan ontja a piros sugarakat.
Tenloss DXR-6 distruptor rifle: ez egy meglehetősen érdekes fegyver. Az alapmódban kis lézersugarakat bocsát ki magából, de másodlagos funkcióban mutatja meg igazán a tudását, hiszen nagyon messzire zoomolhatunk vele, és egész kellemes sebzéssel is rendelkezik.
Wookiee bowcaster: ez természetesen nem hiányozhatott a repertoárból. Alapból kis zöld sugarakat lő, amelyek számát növelhetjük, ha lenyomva tartjuk a tűzgombot. Másodlagos funkcióban visszapattanó lövedéket nyomat. Ennek, valljuk meg, nincs valami sok értelme.
Imperial heavy repeater: ezzel a fegyverrel nagyon gyorsan nagyon sok kis gömbforma lövedéket szórhatunk az ellenfelek arcába. Meg ők is a mienkbe. Másodlagos funkcióban egy szép nagy robbanólövedéket enged útjára.
Electro magnetic pulse 2 gun: főleg droidok és gépek ellen hatásos. Alapmódban bénítja az embereket és rongálja a gépeket. Másodlagos módban egy szép nagy szikrázó gömböt hoz létre, ami hasonló funkciókat lát el, mint az alap támadási mód.
Golan arms FC1 Flechette weapon: kis robbanógolyókat tereget előttünk a szerkezet, amit átválthatunk két darab késleltetett robbanós változatra, ha a másodlagos funkcióval toljuk.
Merr-Sonn PLX-2M: a hordozható rakétarendszer néven futó cucc elsősorban a mi életünket fogja megkeseríteni, mert mindig akkor lőnek vele hátba, amikor nem számítunk rá. Első találkozást ezzel a fegyverrel senki sem fogja elfelejteni, az tuti ☺. Kettes üzemmódban célkövetősen műxik.
Thermal detonator: ezt a fegyvert, ami tulajdonképpen kézigránátként funkcionál, már megszokhattuk az előző részben is. Robbanhat időzítve és becsapódáskor is.
Trip mines: ezek az aknák kis lézeres érzékelő sugárral vannak ellátva, amit megszakítva aktivizálódik a közepes erősségű bomba.
Detonation packs: az egyik kedvencem ez a robbanócsomag, amit először le kell szórnunk, majd lehet robbantani. Kellemesen nagyot robban, tömegek irtására kiváló.

Röviden ennyi lenne a kézifegyverek összefoglalása. Úgy érzem, hogy a számuk elégséges és minden helyzethez megtalálhatjuk a megfelelőt. Az animáltságukra sem lehet panaszunk. Az egyetlen dolog, ami kevésbé tetszett, hogy a hangjukat kicsit jobban „belőhették" volna. Persze a filmben is szereplő cuccok esetében eléggé meg volt kötve a hangmérnökök keze, de a többi esetben valamivel masszívabban is szólhatnának.
Ezzel azonban még nem merül ki a fegyverarzenálunk, hiszen itt az egyéb kategória is szerephez jut. Ezek közé tartozik az egyes pályákon található „légvédelmi" lézerágyúszerű cucc, amivel gyorsan és erősen lehet irtani. A másik kedvencem az utolsó fejezetben felbukkanó olyan AT-ST (a kisebb, kétlábú lépegető), amibe bele is ugorhatunk, és onnan arathatjuk a fehérruhás alakokat. Ennek mozgása szerényen csak tökéletesre sikerült. Egy az egyben a Jedi visszatér-ben látottak szerint mozog a gépezet.
Az eddigi fegyverek azonban eltörpülnek amellett, amit a fénykarddal művelhetünk. Nem hiába reklámozták agyon ezt a részét a játéknak, hiszen az eddigi megvalósítások közül a mostani messze a legjobb. A kard, amiért természetesen meg kell majd dolgoznunk, hiszen a Jedi Akadémián nem adják oda bárkinek (még a sajátját sem). A fénykard aktiválásakor alapbeállítás szerint külsőnézetre vált a program. Ezt érdemes megtartani, mert sokkal jobban fel tudjuk majd mérni a helyzetünket. Elsődleges funkciója természetesen a vágás, ami szintén fejlődni fog a játék során és egyre bonyolultabbakat tudunk majd kaszabolni. A másik nagyon értékes funkciója a ránk kilőtt sugarak hárítása, mely kezdetben csak az előlünk érkező lövedékekre vonatkozik, később azon-





ban már teljes körű védelmet élvezünk. Azt azonban tudnunk kell, hogy mindez csak egy bizonyos lövedékszámig működik, valamint a nem sugáralapú cuccokat (raketta, sőt még a distruptor rifle lövedéke!!) nem tudjuk kivédeni. A védést automatikusan végzi főhősünk, de csak akkor, ha mi éppen nem kaszabolunk vele valakit.

Ami nagyon tetszett, hogy a kard teljesen különálló tárgyként működik, azaz ha eldobjuk, ami a másodlagos funkciója, és egy másik jedi elveszi, vagy közben másik fegyverre váltunk, akkor egyszerűen leesik a földre. Ekkor kénytelenek vagyunk odagyalogolni érte, mert a force push valahogy nem működik. Hmm. Itt felvetődik az a probléma is, hogy ha egy szakadékba dobjuk bele, akkor bizony onnan nem kerül elő többet. Hogy mi lesz ennek a következménye, azt nem tudom, mivel nem volt kedvem kipróbálni ☺.

Mindezek ellenére a cucc egyszerűen halálos, hiszen elég egy jól eltalált vágás és máris leszabjuk az illető kezét, lábát, fejét vagy derekát. Ezek közül csak a kézlevágás látszik, a többit úgy látszik, túl brutálisnak ítélték a készítők.

Azonban egy fénykard sem csinál nyarat az ERŐ nélkül. Ebben a tekintetben a programozó bácsik szakítottak az eddigi hagyományokkal, mert nem kell specializálódnunk a jó és a sötét oldal közül valamelyikre, hanem mindenki az előírt úton fejlődik egyre feljebb. Ez egyrészt hátrány, azonban ha azt vesszük figyelembe, hogy most már a pályák tervezésekor pontosan tudták, hogy jedi-unk milyen tulajdonságokkal vág neki, akkor láthatjuk, hogy sokkal kifinomultabbra tudták megtervezni azokat. Azt hiszem, itt az idő, hogy röviden átnézzük a mindenható erő által adott képességeinket is.

Elöljáróban még annyit, hogy minden képességnek három fokozata van, valamint a képesség aktiválásakor meghatározott mennyiségű erőpontunk fogy (a kis kék bigyó ott jobb alul).

Push – lökés: ezt alkalmazva képesek vagyunk az ellenfeleket magunktól ellökni, illetve kapcsolókat, köveket benyomni. Ez utóbbiakat kis kék körőcske jelzi, ha ráirányítjuk a célkeresztet (erre érdemes figyelni, mert nem mindig egyértelmű a használata). Magasabb szinten több ellenfél ellen működik a dolog, és ha nekicsapódnak valaminek, akkor sebződnek is.

Pull – húzás: teljesen a push ellentettje. Ezzel akár a fegyvereket is kiránthatjuk támadóink kezéből, ami azt a vicces helyzetet eredményezi, hogy szegények fejvesztve menekülnek, vagy megpróbálnak fegyvert keresni maguknak. (Néha pedig úgy ugrálnak a rohamosztagosok, mintha táncolnának... ☺.)

Jump – ugrás: na ez az a dolog, amit aztán mindenki eleget fog gyakorolni, ugyanis a pályaszerkesztők nem fukarkodtak az ugrálós részekkel sem, így néha teljesen Tomb Raider feelingünk is adódhat. A kezdeti kis ugrándozásainkhoz képest óriási fejlődés a kettes és hármas fokozat, ahol már meg kell tanulnunk abban gondolkodni, hogy akár tizenöt métert is képesek vagyunk felfelé emelkedni. Fontos lehet harc közben is, mert az ellenfélre ráugorva simán a padlóra vihetjük, aztán már csak ketté kell vágnunk. Ami a plusz nyalánkság, hogy oldalt felugorva akár futhatunk is a falon.

Speed – gyorsítás: érdemes egy könnyen elérhető gombra bind-olni ezt a képességet, mert csatákban nélkülözhetetlen. Hatására a képernyő megnyúlik, jelezve, hogy akár kétszer gyorsabban mozgunk, mint alapállapotban. Utána már csak körbe kell táncolnunk az ellenfelet és osztani a szebbnél szebb vágásokat. Bár lőfegyverrel együtt is kitűnően alkalmazható.

Grip – szorítás: Vader nagyúr kedvenc szokása volt, hogy messziről szorongatta mások torkát. Ezt most mi is gyakorolhatjuk, hiszen addig, míg az áldozat a torkát markolássza, mi megajándékozhatjuk pár töltettel. Magasabb szinten külön poén, ahogy pl. a swamptrooper-eket kirántjuk a mocsárból és vigyorogva vágjuk őket a falhoz, hogy halálra zúzzák magukat. (Érdekes, pedig nem is vagyok pszichós...).

Heal – gyógyítás: ehhez a képességhez kb. a játék felénél jutunk hozzá, mivel ezután tulajdonképpen nem lesz szükségünk segélycsomagokra, ugyanis az erő segítségével tudjuk magunkat gyógyítani. Időnk pedig van bőven.

Lightning – villám: a sötét jedik tulajdonságát átvéve szórhatjuk a lilás villámokat az előttünk állókra. Sebzése nem valami nagy, de legalább jól fogyasztja az erőnket ☺. Szóval pár speckó helyzetet kivéve nem nagyon használatos.

Mind trick – gondolat-trükk: ezzel a gyenge akaratúakon (értsd: hüje birodalmiak) gyakorolhatjuk a gondolatformálást. Alacsonyabb szinten csak a figyelmet terelhetjük el vele, később pedig már az oldalunkra is állíthatjuk az áldozatot.

Lightsaber throw: – fénykard eldobása: ezt már az előzőekben említettem, azonban meg kell jegyezni, hogy magasabb szinteken már teljesen irányításunk alatt áll a kard, és amíg erőnkből telik, addig tudjuk irányítani a forgó szerszámot. Ami hátrány, hogy ha speed-et alkalmazunk, az a kardra nem vonatkozik, és ugyanúgy lassan fog mozogni, mint minden egyéb rajtunk kívül.

Ennyi info után, egy kis gyakorlással már bátran szembenézhetünk még az erőt használó ellenfelekkel is. De menjünk csak sorjában. Legtöbbet a rohamosztagosokkal találkozhatunk, akik között néha feltűnik egy-egy narancssárga vállú altiszt is, akik általában nem kiscsirke fegyverekkel lövöldöznek ránk. Következő kategóriát talán a tisztek jelentik, akik ugyan csak kisebb fegyverrel lőnek, de azzal hihetetlen pontosan, így velük sem lesz könnyű elbánnunk. Egyes pályákon feltűnnek a feketébe öltözött pilóták is, akik szintén csak a Bryar pisztollyal vannak felszerelve és nem is sokat zavarnak, de mindenképpen üde színfoltot jelentenek. Természetesen akadnak

szép számmal erőt használó ellenfelek is, akiknek közös tulajdonsága, hogy mind piros pengéjű fénykarddal rohangálnak. A játék folyamán természetesen egyre erősebbek és erősebbek lesznek, de egy speed-es trükk mindegyiket jobblétre szenderíti. Gond csak akkor lehet, ha nem egy jön egyszerre... Ilyenkor oda kell figyelni rendesen, mit hogyan csinálunk.
A másik nagy kategória a nem humán ellenfelek csoportja, amikbe beletartoznak a kutasz-droidok, AT-ST-k, nagyon kicsi lépegetős droidok, valamint a már jól ismert vallató droid. Ez utóbbi egy szép adag drogot fecskendez belénk, így ha nem akarunk kábszerfüggők lenni, maradjunk távolabb. A mestersséges intelligencia is ide tartozik. Amire ismét csak nem lehet panaszunk, hiszen a rohamosztagosok összehangolt mozgása és mögékerülési taktikája olykor nehéz helyzeteket eredményez. Ha pedig bajban érzik magukat, akkor menekülnek, vagy egyszerűen megadják magukat. Az ellenséges jedik sem tétlenkednek kardjukkal, a legkülönfélébb trükköket vetik be ellenünk. Egyszóval élmény játszani, mindig van újabb kihívás, erősebb ellenfél, ami nem hagy nyugodni minket egy pillanatra sem. Legjobb példa erre az, amikor vigyorogva indulunk neki újonnan szerzett fénykardunkkal, majd meglepődve tapasztaljuk, hogy a distruptor rifle ellen nem sokra megyünk vele. Abból pedig van elég Cloud City-ben…

Amit külön ki szerettem volna emelni, az a pályák szerkesztése. Úgy éreztem, hogy minden egyes mapot mintha legalább tízen találtak volna ki, hiszen annyira változatosak és ötletesek a helyszínek. Elkalandozhatunk a Yavin-i Jedi Akadémiára és a környező őserdőbe, Cloud City-be, egy csillaghajóra, egy kristálybányába, valamint rengeteg egyéb izgalmas helyre. Teljesítésükhöz többféle út található, melyek nem egyformán nehezek. Ha nagy tömeg van előttünk, akkor biztosak lehetünk, hogy van valami kis trükk, amivel egy részüket biztonságosan likvidálhatjuk. Csak meg kell találni... A megtalálandó helyek között szerepelnek a titkos részek, amiket nem egyszerű felderíteni, és rendszerint meg is kapjuk a jutalmunkat értük. Ezek számáról a pályavégi összesítőben kapunk infót sok más, részletes statisztikával egyetemben.
Ismét csak elérkeztünk a programok sarkalatos pontjához, a grafikához. Ebben az esetben nyugodtan hátradőlhetünk, hiszen az egész lelke egy alaposan megdolgozott Quake 3 motor, ami mostanában elég divatossá vált. Bár inkább azt kell mondanom, hogy a Q3 licenszes programok mostanra készültek el. John Carmack-ot valóban szentté fogják avatni, hiszen olyan motorokat gyárt már régóta, amik a mindenkori mércéjévé válnak a kor grafikájának. A program színei enyhén szólva is csodálatos hangulatot teremtenek. Sajnos bent főleg a sötét és szürke az alap, de ahol akár egy kis lehetőség is volt, ott nem sajnálták a színkavalkádot, amely azonban így is szerves része maradt a környezetnek. A dzsungel párás zöldje kárpótol mindenért. A fegyverek effektusait nem vitték túlzásba, de itt nincs is szükség pl. töltési animálásra, lévén a fegyvereket nem kell tölteni. A fénykard itt is viszi a prímet, hiszen csodálatos szikrázások kíséretében akaszkodhatunk össze egy másik jedi kardjával, vagy karcolhatjuk meg vele a falat. A pályákon elsősorban a szögletes alakzatok motiválnak, ezért nagyon nem kell megerőltetnie magát a gépünknek, hiszen ezzel arányosan csökken a poligonszám is. Így történt, hogy 1024x768-as felbontásban is vígan futott a program GeForce 2 GTS alatt, igaz, most már 1.6-os P4-gyel megtámogatva. A kinti területek esetében már megizzadt a GF2, és főleg külső nézetben már szaggatott a kép. Összegezve azt kell mondjam, hogy nagyon kellemes a vizuális élmény, még annak ellenére is, hogy egy kicsit szögletesre sikeredett a grafika.

Amik azonban a csúcson vannak, azok természetesen a hanghatások és a háttérzenék. A hangeffektusok egy az egyben a filmekből vannak átvéve, vagy pedig egy tökéletesen illő hangot generáltak a technikusok. A fénykard pontosan olyan szisszenő hang kíséretében jelenik meg, tűnik el és adja a vágáskor jellemző búgó hangját, ahogy az a nagykönyvben meg van írva. Ennél jobbat már nem lehet alkotni. Ami azonban még engem is megdöbbentett, hogy a fénykard földre koppanása is pontosan olyan, mint amikor Luke-tól elszedi Vader apánk a kardot az ötödik rész végén. Ezek után már nem kell részleteznem az ajtók, gépek, robotok, űrhajók hangjainak nagyszerűségét.
A másik része ennek a szekciónak a zene. Ez az, amit egyszerűen nem lehet megunni, hiszen a 4-6 epizód zenéiből van összegyúrva, valamint egy jó adag plusz is belekerült, ami szintén ezekre a motívumokra alapoz. Az utolsó pálya zenéje pedig felteszi a pontot az i-re. Nem tudom, ki hogy lesz vele, de én a legnagyobb kakaót a zenére raktam...

A játék természetesen rendelkezik többjátékos üzemmóddal is, amit sajnos nem volt alkalmam tesztelni, hiszen egyedi tesztpéldányról van szó. A program alapból támogatja a deathmatch-et, a csak fénykardos egymás elleni csatákat, valamint a CTF-et, a Jedi Master módot és a team DM-et is. Így már alapból mindenki a saját ízlésének megfelelőt választhatja ki. Mivel Q3 alapú játékról van szó, ezért a játék konfigurálhatósága nem lehet kérdéses. A linux alapú dedikált szerver pedig már le is tölthető.

Azt hiszem, ezzel el is érkeztünk a leírás végéhez. Sok mindenről nem szóltam még. Köztük Lady Luck-ról és Lando Calrissian-ról (akinek a hangja természetesen Billy Dee Williams), Luke-ról, az ionágyúkról (amik természetesen pontos másai a filmbelieknek), arról sem, hogy néha mennyire nyakatekert feladványokat kell leküzdenünk, vagy hogy mennyire izgalmas, mikor egyszerre három-három jedi csap össze. Arról már nem is beszélve, hogy számos ismert helyszín pontos másával találkozhatunk. Mindezek azokhoz az élményekhez tartoznak, amiket mindenkinek át kell élnie. Ez a pár sor csupán egy kis étvágycsináló ismertetőnek készült. Remélem, mindenkit sikerült meggyőznöm, hogy a Száműzött Jedi alcímet viselő rész egy nagyszerű játék, mely a sokunk által szeretett Star Wars univerzum méltó darabja lesz, amit bátran ajánlok mindenkinek.

Ch00ler

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII-350 MHz, 64MB RAM (128MB Win2000 és XP esetén), 16 MB-os videokártya, 665 MB HDD
JAVASLAT: akadásmentes és pláne multiplayer játékhoz ennél erősebb gép szükséges

A fénykard hangulat
Zene
Pályaszerkesztés

Grafikailag nem a csúcs
Apróbb hibák

94%

GHOST RECON: DESERT SIEGE

▸ UBI SOFT ● RED STORM ENTERTAINMENT ● WWW.GHOSTRECON.COM ◂

ÚGY LÁTSZIK, A TOM CLANCY-FÉLE KOMMANDÓS JÁTÉKOK ÁRADATÁNAK MÁR SOHASEM LESZ VÉGE. ITT A LEGÚJABB, EZÚTTAL A GHOST RECON KÜLDETÉSLEMEZE SZEMÉLYÉBEN.

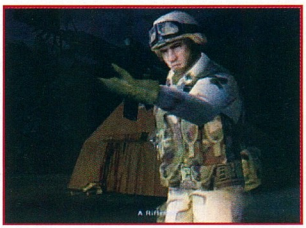
Bizony-bizony, alig telt el pár hónap azóta, hogy a Black Thorn-t teszteltem, már meg is jelent egy újabb folytatás, a Ghost Recon – melyre nem lehetett mondani, hogy egy újabb kiegészítő, hiszen felturbózott grafikával és jelentős változtatásokkal kacsingatott vissza ránk a kicsike. Sokan nem restellték rögtön a 2001-es év legjobb játékának kikiáltani, amely tényleg nem sok túlzást rejtett magában, hisz' sikerült a stílusnak – bár csak részben – megújulni. Innen már természetesnek látszik, mit gondolhattak az alkotók: sok boldog ember = sok lóvé. Továbbgondolva: még több boldog ember = még több suska. De ezt hogyan lehetne elérni? Naná, hogy küldetéslemezzel. Így már egyértelmű, miért is jött ki a Desert Siege, amely nem fogható az eddigi kiegészítőkhöz, hiszen jóval többet kínál, mint elődei. De ne rohanjunk ennyire előre…

Az új missziók 2009-ben játszódnak, a helyszín pedig a sötét Afrika, ezen belül is Etiópia és környéke. A nevetést kérem abbahagyni! Nehogy azt higgyétek, hogy csontsovány, kőbaltával harcoló emberkék ellen fog folyni a küzdelem, akik megvesztegethetők egy félszáraz kenyérhéjjal! De nem ám, hiszen a kis gnómoknak a valóságban is elég yo hadseregük van, ráadásul iszonyatosan fanatikusak mind egy szálig (szerencsére repülőt nem tudnak vezetni).
Eritera a Vörös-tenger partján fekszik, és azon keresztül bonyolítja kereskedelmének jelentős részét. A békés ország flottáit azonban a gonosz etiópok rendszeresen megtámadják, és megcsapolják azok rakományát. A dolog odáig fajul, hogy a girnyók el is foglalják a szerencsétlenek partszakaszának jelentős részét, így azok nem tudnak mást tenni, nemzetközi segítséget kérnek az amúgy orosz fegyvereket használó gonosz visszaszorítására. A ghostok már megint lyukaszthatják a blokkjukat…

Neo, don't believe… know! /The Matrix/
Azt hiszem… öö… izé, tudom, hogy egy nagyszerű cuccost kaptunk, hisz – amint azt már a cikk elején beharangoztam – nem fogható az eddigiekhez. Nézzük sorban, miért is: elsősorban azért, mert az amúgy is gyönyörű grafikát még tovább fejlesztették, és a hangokba is belepiszkáltak. Nem emlékszem, hogy ehhez hasonló dolog megtörtént volna eddig bármikor is. Rengeteg grafikai hibát kijavítottak, melyek egy részéről a játékosok informálták őket, de belekerült néhány új karakter – és egyéb skin is, valamint néhány újabb effekt. Hangok terén nem annyira feltűnő a változás, ugyanis csak az ellenfelek diskurálnak és zsibonganak új hangszínben.

Most is van néhány unlockolásra váró speciális karakter, de csak öt, melyek közül négy az előző küldetéssorozatból köszön vissza, ami igen sajnálatos. Ezek pediglen: Lindy Cohen lövész, Dieter Munz utánpótlás-biztosító, Scott Ibrahim mesterlövész és Nigel Tunney robbantási szakértő. Az új speckó harcosunk egy eritrai partizánleányzó, bizonyos Jodit Haile, aki Munzhoz hasonlóan a „málhás szamár" szerepét játssza el.

I want you to hit me as hard as you can. /Fight Club/
Már a jó öreg Al Capone is megmondta: „Egy jó stukkerrel és jó szóval többre mész, mint csupán jó szóval", így nem csoda, hogy minden komolyabb rendbontó avagy csináló egyén egy méretes mordállyal rohangál. A GR-ban már számos új típussal megismerkedhettünk, és talán azt hihették egyesek, több már nem is létezhet (jaj, dehogynem). Erre most rácáfol a DS, hiszen össz-vissz kilenc új vésővel gazdagodott a kínálat. Ezek egytől egyig új modellek (1999&2000-es kiadás), de aki lőni is akar velük, az sajnos csak multiplayerben teheti meg, ugyanis ezek közül csak egy szerepel a single kampányban, és azt is csak a már



fentebb említett új kerikcsörünk cúbolhatja magával.

Ha már kellően felcsigáztalak titeket, akkor meg is nézhetjük, miből élünk. Nem szoktam részletekbe menő leírást írni kevésbé fontos dolgokról, de most kivételt teszek, hisz akik ehhez hasonló gamékat tolnak, azok általában fegyverhomokosok (Csuvi Karinthy nyomdokaiba lép és nyelvet újít – tapsot kérünk).

Groza: ruszki „bullpup" típusú gépfegyver 9x39mm-es tölténnyel, melyből akár 700-at is ki tud lőni percenként. Alternatív tüzelésmódja is van ám, méghozzá egy csinos kis Gp25 (40mm) gránátvető van ebben segítségére.

Bizon 9mm: Szintén orosz gyártmányú géppisztoly, mely 9x18mm-es Makarov töltényeket zúdít az ellenfélre 700golyó/min sebességgel.

AN94: Géppuska a vörösöktől, melynek fő szerepe az Ak74 felváltása (pedig be yo fegyver is az). Két tüzelési módja van: a 2-2 lövés, és a teljesen automata, melyek során 1800/600 5,45mm-es golyót köpköd magából percenként (azért ez se rossz teljesítmény).

A-91: Szintén a vodkaivók készítik, mer' miért is ne? 9x39mm-es tölténye és 800-as lövési sebessége is azt bizonyítja, hogy meglehetősen okos választás lehet.

M60: Ezt az amcsi stukkert még azok is biztosan ismerik, akik csak közepesen vannak benne a fegyverek világában (mint pl. én ☺), hisz ez a típus az összetűzések elmaradhatatlan kelléke. 7,62x51-es töltényét igen lassan, 600/min sebességgel ontja magából, de cserébe hatalmas mennyiség tölthető bele egyszerre.

FN-FAL Para Variant: Belga gépfegyver, lightosabb formában, direkt ejtőernyősöknek fejlesztve. Tulajdonsága megegyezik az M60-éval.

H&K PSG 1: Heckler&Koch gyárából elővarázsolt mesterlövészpuska félautomata móddal (nagggyon sirály) és 7,62x51-es golyóbisokkal.

Barrett M98: Barrett által gyártott (természetesen amcsi) puska, szintén csak félautomata móddal, és 0,338 Laqua Magnum tölténnyel.

Az uccsó fegyver, ami bemutatásra kerül a **PKM**, melyet csakis Jodit használhat (akit fentebb említettem, hogy fentebb említettem). Ez egy nagyon fájentos kis jószág (azt hiszem a magyar honvédség is ilyet használ/t), mely, ha yol emlékszem, valamelyik kalából lett átalakítva ejtőernyősök számára, de nem vált be (ügyi vagyok ugye?). Ismertetőjegyei a 7,62x54mm és a 700 (hogy mi micsoda, azt találjátok ki ti!).

Hey, man on the Moon! /Dumb&Dumber/
Hogy mik vannak! El sem hiszem: összesen 13 új térkép várja a hadakozni vágyókat a korongon, melyek között 8 single és 5 multiplayeres. Utóbbiból a következők várhatók: Creek Bed, Wilderness, Stronghold, Ravine és a Farm (ez a pálya tökéletesen megegyezik a Ghost Recon Farm pályájával, csak itt mennyei világosság fényesedik reánk az ottani éjszakával szemben). Ezenfelül megdobtak minket két új többjátékos játékmóddal, valamint egy új funkcióval, mely segedelmével infókat hívhatunk le a többi játékosról.
A Domination egy aranyos ötleten alapul. Lényege, hogy befussunk egy kijelölt területre, és azt a tulajdonunkba vegyük. Aki hamarabb ér oda, azé a placc, viszont ha egy ellenfél akár a kislábujját is beteszi oda, megszerzi a „tulajdonjogot", tehát nem árt őket alaposan meglövöldözni, mielőtt elérnék határunkat. Minden egyes másodperc, amely az adott hely birtoklásával telik, értékes pontok forrása.
Ezt természetesen csak csapatban játszhatjuk. Érdekes is volna egy domination deathmatch…
A Siege szintén csapatjátékon alapul. A két csapat közül az egyik egy bázist birtokol, melyet színes füst határol el, míg a másik team célja ezt elfoglalni olymódon, hogy egyik emberüknek 5 másodpercig a – szép magyarosan – elfoglalási területnek hívott helyen kell állnia.

Néhány új járgány is helyet kapott a programban, de sajna mindkettőt az ellenfél állítja csatasorba. A Pickup teherautó platóján két AK47-tel megtoldott muki található, de a sofőr is rendelkezik majd lőszerszámmal, a Jeep pedig csak egy AK-s fickót tud majd szállítani, de szintén egy fegyveres alak fogja vezetni.

Tudja kend nénémasszony, magának olyan jó színe van, olyan szép sárga… /Indul a bakterház/
Nem hiszem, hogy bárkinek is csalódást fog okozni eme remek darab, hiszen hangulatára és játszhatóságára garancia az eredeti cucc, ráadásul ezzel a progival annyi, de annyi minden újat kapunk, hogy vétek lenne kihagyni. Akit ez sem hatott meg, annak megemlítem, hogy a modkészítőknek is kedveskednek egy csomó jó programmal, és egy több mint 50 oldalas segédlettel. Akinek még ez sem elég, az menjen, lövöldözzön a Moorhuhnnal, irgumburgum.

Csuvi

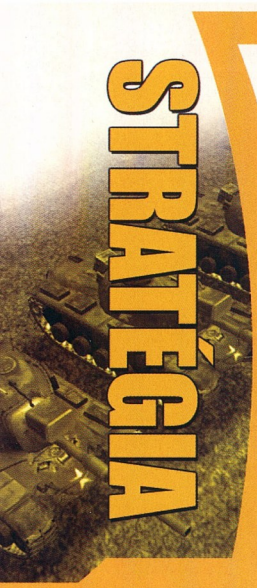
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Pentium III 450 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D kártya **JAVASLAT:** Mivel alapból is elég magas a gépigény, ezért próbáljuk meg mindenkitől karácsonyra új hardvert kérni, mert aki Ghost Recon-ozni akar, annak erős géppel kell rendelkeznie (PIII-700, 32 MB-s VGA).

Jó sok küldetés, még szebb grafika

Kisebb bugok

92%



TROPICO 2: PIRATE COVE

GATHERING OF DEVELOPERS ● FROG CITY SOFTWARE ● WWW.FROGCITY.COM/PIRATES/INTRO.HTML

Már javában készül a tavalyi év egyik legsikeresebb stratégiájának, a Tropico-nak a folytatása, igaz nem a sokat megélt PopTop Software, hanem az Impreialism-sorozat atyjaként ismert Frog City Software berkein belül. Hál' Istennek a „Békaváros lakóiban" van annyi becsület, hogy a rókabőr-effektus elkerülése végett szakítsanak az elődKubát idéző önkényuralmas témakörével: a Tropico 2: Pirate Cove-ban már nem sztálini magasságokba emelkedő diktátorként kell a szolganépet az „Alázat és Tisztelet" időtálló tézisének elfogadására késztetnünk. A középpontban egy 17. századi hataloméhes kalózkapitány áll, aki a nemzethalál víziójának beteljesülésétől rettegve úgy dönt, összefogja a tengeri medvék elkallódott csoportjait, ezzel létrehozva a kalózok egységes – s persze dicső – társadalmát. A kissé nacionalista elv megvalósításához vezető út persze nem drágakövekkel van kikövezve, az anarchiát kedvelő kalózkapitányok nem túlzottan rajonganak, ha a rumoshordókon kívül valaki más is cselekvésre készteti őket, úgyhogy igencsak óvatosan kell a gazdaságot, a diplomáciát, illetve a hadászatot érintő kérdések buktatói között lavíroznunk.

UFO: AFTERMATH

VIRGIN INTERACTIVE ● ALTAR INTERACTIVE ● WWW.ALTARINTERACTIVE.COM/UFO/

Több mint egy éve mindenki azt hitte, hogy örökre búcsút inthetünk a Mythos Games Dreamland Chronicles: Freedom Ridge című játékának, hiszen a tehetséges fejlesztőbrigád kiadó hiányában akkortájt döntött úgy, hogy feladja a tehetős cégek után való kutatását, s egyúttal lefújja ígéretes projectjének fejlesztését is. Ám a sors az ALTAR Interactive személyében közbeszólt, s némi tőkeinjekcióval újra az élők sorába hozta a mostanra már UFO:Aftermath című programot, amelynek nem titkolt célja az, hogy egy Incubation óta nem tapasztalt grafikai előrelépést jelentő, látványos (!) 3-dimenziós körökre osztott stratégiaként lépdeljen be a sacrifice-i látványorgiával vetekedő programok képzeletbeli panoptikumába, természetesen profin kidolgozott háttértörténettel megspékelve.

32 ... Fort Commander
33 ... American Conquest
34 ... C&C: Generals
36 ... Vietnám, a valóság
38 ... Ski Park Manager
40 ... Warrior Kings
43 ... Mall Tycoon
44 ... Warlords Battlecry 2
47 ... RIM: Battle Planets
48 ... Warcommander

TARTALOM

1. Black & White	Electronic Arts
2. Age of Empires 2	Microsoft
3. HOMM 4	3DO
4. Commandos 2	EIDOS Interactive
5. Empire Earth	Vivendi
6. Settlers 4	Blue Byte
7. Art of Magic	Virgin
8. Etherlords	Fishtank Interactive
9. Patrician 2	Infogrames
10. Starcraft	Blizzard

TOP 10

SILENT STORM

FISHTANK INTERACTIVE ● NIVAL INTERACTIVE ● WWW.NIVAL.RU

Valószínűleg már a Fishtank Interactive is belátta, hogy a fantasy témájú Rage of Mages-en és Evil Islands-en edződött Nival Interactive megérett egy új műfaj meghódítására, hiszen nagysikerű szerepjátékai után most egy 3D valós-idejű stratégia megalkotásába fogott. A sokatmondóan elkeresztelt Silent Storm a II. világháború 1943-as hadszíntereit óhajtja megjeleníteni, méghozzá 2 kampány 24 nonlineáris küldetésébe ágyazva. Hős katonáink természetesen nem egy buta gép vezette poligonbabaként menetelnek a halálba, sokkal inkább önálló személyiséggel rendelkező érző lényekként viselkednek (a'la Close Combat), akik egymás közt mindvégig megosztják az aktuális, saját posztjuknak (felderítő, mesterlövész, gránátos, géppisztolyos, szanitéc és mérnök) megfelelő feladatokat.

Warcraft 3	2002/06	Blizzard
Age of Mythology	2002/09	Microsoft
Sovereign	2002/05	Sony Online
Age of Wonders 2	2002/05	GOD Games
Master of Orion 3	2002/04	Infogrames
Lords of the Realm 3	2002/11	Vivendi
Republic	2002/05	Eidos
O.R.B.	2002/06	Strategy First
S.W.G.B.: Clone Campaigns	2002/05	LucasArts
Sudden Strike 2	2002/06	CDV

ELŐREJELZÉS

WORLD WAR 2

▸ 1C ● 1C MADDOX GAMES ● MÉG NINCS ◂

A világtörténelem talán legszégyenletesebb eseménye, a II. világháború mindig is az emberiség trágyájaként jelent meg a szemem előtt. Köszönhető ez egyrészt a sok akkor elkövetett borzalmas tettnek, és köszönhető a filmek, illetve egyéb szórakoztató programok alkotóinak, akik a kiváló minőségű táptalajt látva benne folyton valami újszerű aspektusból megközelítve próbálták magukévá tenni. A 1C: Maddox Games is ebbe a körbe tartozik, hiszen legújabb valós-idejű stratégiájával, a kifejezetten „beszédes" nevet viselő World War II-vel az 1941 és 1945 között dúló csatákat kívánja némileg emberközelibb perspektívából megjeleníteni. Noha a program a sokhelyütt év szimulátorának megválasztott IL-2 Sturmovik – erőteljesen átszabott – grafikus motorját használja, minden valószínűség szerint nem lesz lehetőségünk a címadó vasmadár ülésébe passzírozni magunkat, mivel akkor a többi egység (harckocsi, tank, légi üteg stb.) teljes körű szimulációjának nemes feladata is az – erre már lusta – készítőkre hárulna.

XTREEME FORCES

▸ MÉG NINCS ● RAPTOR ENTERTAINMENT ● WWW.RAPTORENTERTAINMENT.COM ◂

A – remélhetőleg – távoli jövőben járunk, a nukleáris háború darabokra szedte „felvilágosult" Földünket, mind földrajzi, mind gazdasági, mind erkölcsi értelemben. A totális káosszal egyenértékű új világra a United Colonies Front nevezetű katonai tömörülés ébredt fel elsőként, s a reménytelenség végett anarchista eszméket vallók megfékezése, illetve a minél előbbi béke megteremtésének érdekében szigorú szabályokat vezetett be – és tartott meg a kelleténél hosszabb ideig... A UCF azonban bárhogy is próbálta saját kis diktatúráját kiépíteni e lepusztult sárgolyón, az emberek szabadságba vetett hitét nem tudta kiirtani, s rövidesen számos ellenállás kezdte meg működését a Föld különböző pontjain. Ezzel a „kissé" pesszimista jövőképpel indít az Xtreeme Forces, amelynek különlegessége tulajdonképpen abban rejlik,

hogy egy offenzíva szervezésekor nyugodtan magára hagyhatjuk bázisunkat, mivel fontos események (pl. hátbatámadás, kém lefülelése) esetén a program a képernyő egyik sarkában önként felajánl egy ablakot, amely segítségével – még a totális vereség előtt – újraértelmezhetjük aktuális helyzetünket – miközben mi vígan intézzük dolgainkat a térkép egy távoli pontján.

RISE OF NATIONS

▸ MICROSOFT ● BIG HUGE GAMES ● WWW.BIGHUGEGAMES.COM ◂

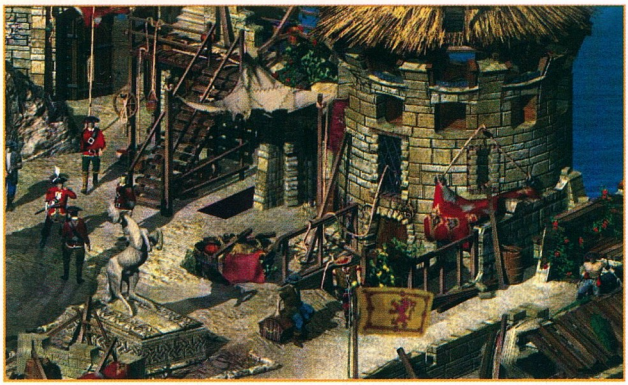
Úgy tetszik, az Age of Empires-sorozatért „kárhoztatható" Ensemble Studios után már a Big Huge Games is Madách és Goethe nyomdokain óhajt haladni, hiszen legújabb valósidejű stratégiájával „ő" is a maga kis emberiségkölteményét szeretné megalkotni: a Rise of Nations-re hallgató – és mellesleg erősen AoE-szagú – projekt szinte az összes fontosabb időszakot érinteni fogja a kőkorszaktól a mai modern világunkig. Az Empire Earth ismeretében (ami ugyancsak egy AoE-klón, bár meg kell hagyni, génmanipulációja messze a legjobbra sikerült) persze azt gondolná az ember, hogy egyéni elképzelések sokasága fog megvalósulni a programban, de csalódnunk kell. A gazdasági felépítést tekintve sem várható valami eget rengető újdonság, egy az egyben a Civilization-szériára épül, ami, bár színvonal ügyében nem minősíti a játékot, de hogy százezrek nem fognak egyből rácuppanni, az is biztos. Megjelenése 2003 tavaszán várható.

TOTAL ANNIHILATION 2

▸ INFOGRAMES ● PHANTAGRAM INTERACTIVE ● MÉG NINCS ◂

A Cavedog Entertainment 4 évvel ezelőtt köztudatba robbant Total Annihilation-jét mind a mai napig a stratégiai játékok revolúciójaként emlegetik, és nem is véletlenül. Gyönyörűen kivitelezett 3D-s terepével, kellően átgondolt kezelőfelületével és nem utolsó sorban korlátlan szabadságérzetét adó multiplayer-lehetőségeivel szinte egymaga megdöntötte az addig divatos egysíkú stratégiamodellt. A program természetesen folytatásért kiáltott – mint utóbb kiderült, mindhiába –, a fejlesztők nem mertek belevágni a projektbe (talán minden ötletüket ellőtték már), inkább megkerülve a problémát egy számukra szűz területként élő fantasy környezetbe helyezett RTS készítésébe kezdtek. Sajnos az 1999-ben megjelent Total Annihilation: Kingdoms korántsem ért el akkora sikereket, mint neves elődje, úgyhogy Cavedogék végleg le is tettek a Total Annihilition 2 megalkotásáról. De nem úgy a Phantagram lelkes csapata, amely a napokban biztosította a nagyvilágot ebbéli szándékáról! Sajnos további részleteket még nem árultak el az amúgy Kingdom Under Fire elkövetésért felelős fejlesztők, csupán a 2004-es megjelenési dátumról ejtettek el néhány kósza szófoszlányt.

Az összeállítást készítette: Puma



FORT COMMANDER

MÉG NINCS ● ZENITH STUDIOS ● WWW.ZENITHSTUDIOS.COM/ENGL.SWF

A HÉT TENGER ÖRDÖGE A MÚLTÉ, MOST A TENGERPARTI ERŐD PARANCSNOKÁN A SOR, HOGY AZT ÜVÖLTSE 'TŰŰŰZ!'

A 17. század elejéről származó feljegyzések szerint a spanyol 'ezüstflotta' átlag 10 millió pesót hozott haza az Újvilágból nemesfémben. Az átláthatóbb ellenőrzés és a fosztogatók elleni védelem miatt 27 hajóból álló karaván tette meg az utat évenként. Hasonló hajóhad indult Peruba, Chilébe és Mexikóba, hogy év közben begyűjtse a 'termést'. Vera Cruz kikötője a nyugat kincseskamrájává változott, 100-300% haszonnal dolgoztak a kereskedők. Vajon kit nem csábított el ekkora gazdagság? A válasz a mélyben van, a tengeri nagyhatalmak 'versengése', valamint a kalózszakma hirtelen támadt népszerűsége ugyanis sok jó vitorlást roppantott meg. Ezt a milliót már sokféleképpen próbálták zsetonra váltani, mindezidáig azonban a Microprose örökbecsű klasszikusa, a Pirates! az állandó befutó – a Sea Dogs talán az egyetlen, amely a maga sajátos rpg-szimuláció kombinációjával úgy-ahogy megközelítette. Az osztrák sógorok szerencsére észrevették, hogy a kalóz-piac rossz ómen, így a parti erődöket – múltbéli fosztogatásaink céltárgyát – tették meg eljövendő real-time stratégiájuk színterének.

A készítőkről azon kívül, hogy már euro-ra váltották a schillinget, azt érdemes tudni, hogy fiatal feltörekvő csapatról van szó, bár volt már egynehány dobásuk – bevallom, én egyikről sem hallottam –, de ha valakinek ismerős a 'Regent' vagy a 'Dark Universe' cím, az vesse rám az első követ.

A játék, mint a címből is kiderül, a karibi térségben szándékozik ránk testálni egy erődöt, a történet pedig arról szól, hogy tengeri birodalmunk építgetéséhez megteremtsük a feltételeket egy lehetőleg bevehetetlen erődítmény képében. A készítők nem szándékoznak határt szabni a cél teljesítésében, a lojalitást el lehet felejteni, akár új nemzet kialakulása is elképzelhető. Diplomácia, kereskedelem, háború, ezek a kulcsszavak segítenek majd a végső győzelemre.

Az erőd felfegyverzése, a katonák képzése, fejlesztések, városok építése csak az egyik, pontosabban a szárazföldi szelete a stratégiának, mert ott vannak a tenger vészjósló hullámai, ahol a nemzet bajba jutott hajósai várják, hogy megmentse – egy másik nemzet fiai pedig azt, hogy elsüllyessze – őket valaki. Ennek függvényében és a tőkefelhalmozás szorító bilincsétől megmorcosulva a hadihajók és a kereskedelmi flotta építése kötelező jelleggel nehezedik a parancsnok vállaira. Az idő, ha más léptékben is, de a nap 24 óráját és az év 365 napját igyekszik imitálni, miközben a népesség gyarapszik, az időjárás – főként a szél – pedig állandóan változik.

A commander munkáját segítő különböző posztokra 'beszerezhető' fontosabb karakterek egyedi tulajdonságokkal rendelkeznek majd, egy jó hajóskapitány halálos fegyverré teheti a gyengébb hadihajót, az ágyúmester 'érdekes' módon a célzással áll rokoni viszonyban, a tapasztalt hadnagy pedig a gyalogos egységekre lesz jó hatással.

A legizgalmasabb epizódja ennek a szösszenetnek azonban a 'parancslánc', azaz nem direkt módon hathatunk majd minden egységre, hanem az adott utasítást küldönc viszi az alakulat parancsnokához, aki azt a legjobb tudomása szerint végrehajtatja az embereivel. A rendszer szépsége, hogyha a lefelé végigfutó láncból kilövik az egyik felettest, vagy mondjuk a 'postást', akkor a parancs sztornó – mint a valóságban, sosem jut el a címzetthez...

Az idei október kellemes színfoltja lehet a Fort Commander, látványügyben a szerényebb, ám tetszetősebb módszert választották, 2D-s háttér előtt 3D-s egységek mozognak majd rendkívül részletesen ábrázolt cselekménnyel, ergo jól kidolgozott, gyors kódot ígérnek az istenek, s talán valóban úgy is lesz...

Tika

AMERICAN CONQUEST

▸ MÉG NINCS ● GSC GAME WORLD ● WWW.GSC-GAME.COM ◂

1492 – A PARADICSOM MEGHÓDÍTÁSA, AVAGY KOLUMBUSZ UTÁN SZABADON. MÁR CSAK VANGELIS HIÁNYZIK!

A 15. század alkonyán talán még maga Kolumbusz is menten elássa magát szégyenében, ha előre láthatta volna, hogy az elmélete bizonyításával (a Föld gömbölyű) szolgáló új kereskedelmi útvonal mennyi vérgőzös csatát (lásd alant), illetve miféle satnya szubkultúrát szabadít rá a majdani "békés" világra (lásd Mall Tycoon). Ennyi év távlatából azonban arról sem szabad megfeledkeznünk, hogy önigazoló tette egy olyan civilizáció alapjait is megteremtette, amelynek irigylésre méltó gazdasági rendszeréről bőven van még mit tanulnunk... s amely egyben termékeny táptalajt biztosított az orosz illetőségű GSC Game World embereinek, akik így a Cossacks európai hadszínterei után most az Ígéret Földjét – a szó átvitt és igazi értelmében – pécézhették ki legújabb RTS-kreálmányuk, az American Conquest kapcsán. Bár való igaz, első nekifutásra csupán 300 évet mertek bevállalni az Új Világ európai mércével számítva kicsiny történelméből.

A játék küldetéseinek számát nézegetve leginkább az „Osztd meg és uralkodj!" tézise jut az ember eszébe, hiszen erőinket 12 egyjátékos küldetésre, 6 történelmi ihletésű misszióra, illetve 4 komplett hadjáratra kell beosztanunk. Elsőként a spanyol hithű hadvezér, Pizzaro „sajátos" expedícióját vezethetjük Dél-Amerika kulturális és technikai értelemben is az egyik legfejlettebb nációjának tekinthető Inka Birodalom szívébe, hogy – a keresztes háborúk „legszebb" pillanatait felidézve – végre a napimádók koszos kis népségét is közelebb juttathassuk Isten szerető karjaihoz... (e kampány igazi szépsége már csak az lesz, hogy ha Pizzaróhoz hasonlóan nekünk is csak 100 daliás katona áll majd rendelkezésünkre „tisztes" célunk eléréséhez). Még mielőtt azonban végleg abba a hitbe ringatnánk magunkat, hogy az őslakosok csupán bambán, ősi rítusok erejében reménykedve szemlélték meghódítóik ténykedéseit, meg kell említenünk, hogy részt vehetünk a Földanya tisztaságáért aggódó ellenállás megszervezésében, illetve azt az egész indián közösségre való kiterjesztés szent törekvésében is. Tecumseh, a rézbőrűek széles látókörű fővezére ugyanis nem csak hogy összefogta az addig egymással acsarkodó rivális törzseket, de ravasz elterelő hadműveleteivel s nem utolsó sorban kisebb szabotőrakcióival alaposan megnehezítette a szervezett és technikailag jóval fejlettebb sápadtarcú agresszorok dolgát. Pedig az ő életük sem volt fenékig tejfel, ahhoz, hogy minél nagyobb darabot szakíthassanak ki a nyersanyagban – s ami a fő, aranyban – gazdag Új Világból, időnként kisebb véleménykülönbségeiket is meg kellett oldaniuk, s ahogy azt otthonuktól elszakadt honfitársaktól elvárható, nézeteltéréseik elsimításával nem éppen a hátországban már mesterien kimunkált diplomáciát hívták segítségül... Kiváló példa erre a 7 teljes évig tartó brit-francia háború, amelynél ráadásul mi magunk határozhatjuk meg győztes felet, tekintve, hogy e kampányt mindkét oldalról végigjátszhatjuk! A legeslegutoljára marad az USA anyaországtól való teljes elszakadásának hosszadalmas története, amelynek köszönhetően szinte testközelből figyelhetjük meg, hogy a globalizáció embriója hogyan fogan, s erősödik meg az önálló egységet, illetve egységességet sugárzó 1776-os Függetlenségi Nyilatkozat égisze alatt.

Amint látszik, a kievi bitszobrászok lelkes csapata mindent megtesz a sikerért, még a Cossacks: Eurpean Wars grafikus motorját is feláldozza, csak, hogy végre egy 16.000 (!) egységet számláló ütközet szépségeiben gyönyörködhessenek a játékosok. Ugyancsak a fejlesztőket dicséri az a tény, hogy a játékot az egyjátékos kampány mellett az online hadviselésre is felkészítették, így egyszerre akár 7-en is űzhetik egymást az „éterben", bár – mondhatni – lassú játékmenetéből kifolyólag nem hinném, hogy pont ez lesz a napóleoni babérokra törő egyének internetes fő elfoglaltsága.

Puma

COMMAND&CONQUER GENERALS

ELECTRONIC ARTS ● WESTWOOD/IRWIN STUDIOS

WESTWOOD IS, COMMANDER IS, NO MEG CONQUER, SŐT MOST ELŐSZÖR HÁROMDÉ IS… ÉS MÉGSEM A TIBÉRIUM HAJNI?

Nem bizony. Ettől persze még jól is járhatunk vele – de ne vágjunk az események elébe. A legfrissebb Red Alert 2 kiegészítő, a Yuri's Revenge munkálatai még javában folytak, mikor a stratégiai játékairól elhíresült Westwood berkeiben megszületett a döntés: következő programjukat, a Command&Conquer: Generalst egy teljes dimenzióval bővítik ki.

2001 folyamán a Westwood a legkülönfélébb lehetőségek közt válogatott. Szóba került a Quake3, az Unreal és a LithTech motor használata is, a választás azonban – meglepő módon – a C&C: Renegade W3D rendering technológiájára esett, melyet az alkalomra új megjelenítési funkciókkal egészítettek ki. Komoly viták folytak az új játék témájáról is – a hírek szerint még egy Gyűrűk urára hajazó fantasy is szóba került –, annyi azonban már ekkor bizonyos volt, hogy az új program a Generals (Tábornokok) címet viseli majd.

Az Electronic Arts tüstént jelezte együttműködési szándékát, pedig senki – igazában a Westwood sem – tudta, milyen program lesz az eredmény: a kivitelezéssel megbízott Irwine Stúdió ekkor még a Red Alert 2 kiegészítőjének egységein és pályáin dolgozott. A technikai dokumentáció júliusban készült el, nyár végére pedig – a felek nem kis megkönnyebbülésére – megkezdődtek a Generals munkálatai. Hogy Red Alert 3 címkével dobják piacra, szóba sem került – a projektvezető Mark Skaggs szerint az ötleteknek, melyek a sorozat következő epizódját az elődökhöz és a közönség elvárásaihoz egyként méltóvá teszik, egy darabig még érniük kell.

Az újdonság a Command&Conquer hagyomány folytatója abban az értelemben, hogy alapsztorijában napjaink valósága keveredik a történeti spekulációval. Ez ügyben nagyon, ismétlem, nagyon nem szerettem volna Westwoodék helyében lenni: a szeptember 11-i terrortámadás a szórakoztatóipar minden döntésének, lépésének politikai nyomatékot adott. A játékcégek többsége kivárásra játszott – honfiúi szűrket melengesse a tudat, hogy világviszonylatban is kevesen álltak/állnak/fognak előállni olyan eredeti megoldással, amilyet a Stormregion csapata a S.W.I.N.E.-hoz választott.

Az RA2 agykontroll-polipjai bizonyították, hogy az Irwine Studios csapata sem nélkülözi a komikus vénát, az ikertornyok pusztulása után mégis lemondtak az afrikai hadurak/páncéltörő elefántok/párducbőr ágyékkötős gerillák témáról. A terrorizmus és a modern hadviselés fogalma pár óra leforgása alatt új értelmet nyert, és másfél hónapig késleltette a Generals koncepciójának végleges formába öntését.

Ami a kezdetek óta nem változott: a játékban három hadviselő fél szerepel. Ez a megoldás a Yuri's Revenge-ben bizonyított, hatását azonban nyilván tovább fokozza, ha alapszinten építik a játékrendszerbe. A GDI fazonú hőst az Egyesült Államok, az ellenérdekelt nagyhatalmat a cyberpunk jövendölések technikailag megújult, ámde rezzenetlenül kommunista Kínája alakítja, sőt, van már köpködhető gonoszunk is a NOD-ra hajazó GFH (Globális Felszabadító Hadsereg) személyében. Az Irwine Studios a „tagadva megőrzés" elve szerint járt el, nóvumnak számít viszont a figyelem, melyet a megjelenítésnek szentelt: a Generals művészeti igazgatójául azt a Richard Krieglert nyerte meg, aki a közelmúlt vizuálisan ütős filmjei közül kettőn, a Kapcsolaton és a Csodás álmok jönnek-en is dolgozott.

De hogy állunk az igazi újdonságokkal? Az egységekkel, az épületekkel, a térképekkel? Lesz-e Tánya, ha igen, miért nem… és hogy fog kinézni mindez 3D-ben?

Lövésem sincs, felelem, és hogy homlokán elsimuljanak az aggodalom véste ráncok, megosztom vele az alábbi, Skaggs által kiszivárogtatott információkat is. A megújulás nem csak a pályák megjelenését érinti. A Generals áttervezett interfésze végleg szakítást jelent a Westwood által 1992 óta használt vertikális építési menüvel. Az épületekre kattintva mostantól közvetlenül férhetünk hozzá az abban előállítható / képezhető egységek listájához, a minimalizálási opció segítségével pedig az összes zavaró tényezőt száműzhetjük képernyőnkről az összecsapások idejére.
A Command&Conquer szabásúak történetében komoly változást jelent a dolgozó kategóriák megjelenése: ügyünket a Generalsban harcoló alakulatok mellett bulldó-

zerek és a legkülönfélébb teherjárművek szolgálják. Egy talajgyalu minden parancsnoki harcálláshoz jár – igazi áldás, mert mostantól az épületek sem fognak puszta szívjóságból „kisarjadni" ott, ahol szeretnénk. A bulldózerek építési és javítási feladatokra egyaránt alkalmasak (fuccs az épületek önregeneráló képességének), könnyű páncélzatuk miatt azonban ajánlatos állandó védelemről gondoskodnunk számukra.

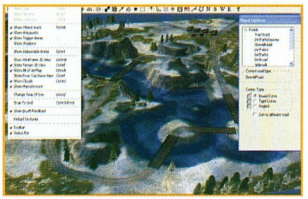
A Generals hadviselő felei lényeges vonatkozásokban különböznek egymástól. Az USA például még közkatonái életét is óvni igyekszik – értékük a játékban előállításuk költségében és idejében mutatkozik meg. Kína gyalogos hadereje számosabb, katonái azonban sem kiképzés, sem tűzerő dolgában nem érnek fel amerikai sorstársaikkal. A GFH sajátos képessége a guberálás: műszerészeik a nagyhatalmak hadigépezetének selejtjéből is működőképes – esetenként hibrid – egységeket állíthatnak elő.

A Generals egyedi újításai közé tartozik a parancsnokságok rendszere. A játékban résztvevő felek mindegyike három-három parancsnokság közül választhatja ki a küldetés követelményeinek leginkább megfelelőt, melynek támogatását a továbbiakban specifikus bónuszok formájában élvezi. Az USA számára elérhető specifikációk a következők:

· **NATO tankhadsereg** – bónusz majd' minden szárazföldi egység előállítására. A légi egységek esetében értelemszerűen visszaüt; költségeiket akár húsz százalékkal is megnövelheti.

· **USA légierő** – az emelt játékstílus kedvelőinek. Magában foglalja a Lopakodók és a B52-es nehézbombázók előállításának opcióját, bónuszt ad SAM indítók, légelhárító ütegek és radarállomások ellen, és lehetőséget nyújt a disszidens pilóták fogadására, akiket – az egyszerűség kedvéért – mi magunk választunk ki az ellenséges repterek kínálatából. Újonnan előállított szárnyasaink pilótái veteránokként kezdik a szolgálatot… a tankokért viszont húsz százalékkal többet kell fizetnünk.

· **Különleges alakulatok** – az offenzív stílus megszállottainak. Távcsöves puskával felfegyverzett Rangereink álcaruházukban akár nyílt terepen is észrevétlenek maradnak, rettenthetetlen ejtőernyőseink bármely bázis energiaellátását megszüntetik a lerohanás szempontjából kritikus 30 másodpercre. Kommandósaink veteránokként lépnek ki a barakkból, a gyalogos egységek kiképzése húsz százalékkal olcsóbb… a bázisvédelmi



eszközökért viszont ugyanennyivel többet kell fizetnünk.

A kínai hadigépezet általános jellemzőiről fentebb szó esett már; alább a posztmodern kommunista diktatúra speciális eszköztárából válogatunk:

· **Propagandahólyag** – e lomhán mozgó objektum a RA2 Kirov léghajójára emlékeztet, de bombák helyett tömény propagandát zúdít a világra. Saját csapatai fölé repül, célra fordítja nagy teljesítményű hangszóróit, aztán csak agitál, agitál… a morál növekedésével párhuzamosan fokozva a kínai csapatok mobilitását és tűzgyorsaságát. Használható az Egyesült Államok által kifejlesztett demoralizátor hatásának semlegesítésére is, támadásra azonban nem.

· **Szeizmikus tank** – jókora masina: két fődarabja és két pár lánctalpa van, tornyából 150mm-es ikerágyúk szórják a robbanólövedékeket. Becsapódásuk földrengéshullámokat kelt, és minden környező épületet károsít. Az érintett egységeknek a manőverezési problémák mellett a repeszhatás okozta sérülésekkel is számolniuk kell. A szeizmikus tankra – méretei okán – bázisvédelmi torony vagy SAM-indító pakolható. A kisebb páncélosokat kólásdobozként préseli össze.

A GFH egyedi és szokatlan módszerekkel dolgozik. Az amerikai fél saját közkatonái életét védi, a kínai fél elsőprő számbeli fölényére alapoz. A Generals terroristái magát az életet használják fegyverként: nem veszik semmibe, de habozás nélkül kioltják vagy feláldozzák, ha érdekük úgy kívánja. Az alábbiakban az ő eszköztárukból szemezgetünk:

· **Feltüzelt csürhe** – húsz dühöngő civilből álló csoport, mely játéktechnikailag egyetlen egységként viselkedik: tüntet, köveket dobál és kis kaliberű fegyverekből lődöz az ellenségre. A csürhe lassú tempóban regenerálódik; több csoportnyi csürhe kombinálásával őrjöngő csőcselék hozható létre. Stratégiai értéke nincs, közelharcban azonban komoly pusztításra képes. Molotov-koktélokkal és gyújtóbombákkal felszerelve épületek ellen is bevethető. Tűzerejét AK-47-esek hozzárendelésével fokozhatjuk.

· **Rakétazápor** – a GFH szuperfegyvere; az Öbölháborúban használt iraki scud rakéták mintájára készült. Ezek az ósdi rakéták nem túl pontosak, de bármit találnak el, biztosan romba döntik. Ha a játékos kifejleszti, hármas csomagokban kapja, és a térkép bármely pontjára elküldheti őket. A telitalálatra mindig van esély, az esetek többségében azonban öt kockán belüli becsapódás várható. A robbanások szóródó sebzése igen komoly… ráadásul ideggázt szór szét, mely minden gyalogos egységet elpusztít a környéken. A fegyver ellen föld-levegő rakétarendszer telepítésével védekezhetünk, de nem árt, ha tudjuk: még szétlőve is komoly károkat okozhat aláhulló darabjaival.

· **Alagútrendszer** – lehetővé teszi, hogy a terroristák a föld alá rejtőzzenek. A GFH játékos tetszőleges számú kijáratot helyezhet el a térképen – a hozzájuk vezető alagutak maguktól kiépülnek, és hat fanatikus harcossal gyarapítják erőit. Ha elesnek, az alagúton át újabbak érkeznek helyettük. A terrorista „gyalogság" bármikor visszarendelhető az alagútrendszerbe, ahol csendesen gyarapszik… egészen a következő bevetésig. Villámsebes átcsoportosítást és tetszőleges számú rajtaütést tesz lehetővé, de vigyázat: az utolsó kijárat pusztulása az alagútban tartózkodó összes egység elvesztésével jár!

A fentiek csupán a kínálat töredékét jelentik: Skaggs egy interjúban említést tett a játék nevesített hőseiről is. Az amerkai Schwarzenegger-szerű kommandós, kínai ellenpárja közelharcra kihegyezett, egyedien mozgékony hölgy lesz, akár a Mátrix Trinityje. A GFH „hősét" illetően nincs végleges döntés. Az ötletet, hogy nő legyen, már megvétózták – hogy a férfiak, az állatok és a növények nevében is tiltakozott valaki, csak remélhetjük. Fogalmam sincs, mi az a bokorarcú ízé, ami a jobb sorsra érdemes kuszkusz felett ártatlanok halálán örömködött, de hogy nem ember, állat vagy növény – oszposz nem e világ lakója –, arra mérget veszek. Mire az utolsó igazi alagút utolsó igazi száját berobbantják, vélhetőleg elkészül a C&C: Generals is. Élvezzük, mintha mi sem történt volna – ez a legkevesebb, amit a bokorarcú (és világegyetem-szerte pusztító rokonai) ellen tehetünk.

Gáspár András

VIETNÁM, A VALÓSÁG

MONTE CRISTO ● DIGITAL REALITY ● WWW.DIGITALREALITY.HU

ÚJ PIACRA LÉPNI MINDIG IS NEHÉZ DOLOG VOLT, AZONBAN A DIGITAL REALITY-NEK NAGY VALÓSZÍNŰSÉGGEL EZ SEM FOG PROBLÉMÁT JELENTENI

Egy rövidke hírben, szép csendben jelentette be a magyar játékfejlesztés fenegyerekének számító Digital Reality készülődő új RTS játékát. Természetesen nem elégedtünk meg a sajtóhír szűkszavú beszámolójával, bevetettük magunkat a DR-hez némi plusz infóért, amit most elétek is tárunk iziben.

A vietnami háborúban vagyunk, minden küldetés elején meghatározott számú embert kapunk, akikkel az adott feladatot végre kell hajtanunk. A küldetés közben szereplőink fejlődnek, tapasztalati pontokat szereznek és természetesen szintet is léphetnek. Ebben egy kicsit hasonlít a Commandos-ra a játék, némi RPG-elemmel keverve. Katonáinknak morálja lesz, nem lehet őket gyilkológépként kezelni, ha túl sok ilyen jellegű feladatot várunk el tőlük, akkor előfordulhat, hogy elveszítjük felettük az irányítást is. Előfordulhat az is, hogy katonánk fejvesztve berohan a dzsungelbe, és soha többet nem látjuk. Embereinket nem szabad hajtanunk sem, mert elfáradnak, veszítenek képességeinkből, mely a csaták közben megbosszulhatja magát. Kizárólag földi egységekkel nyomulhatunk a játékban, maximum némi légi támogatásra számíthatunk a harcok során.

A játék küldetései teljesen összefüggő láncot alkotnak, fiatal tizedesként kerülünk a frontra, és előrehaladásunk során szerezhetünk majd új rangokat és az ezekkel járó komolyabb feladatokat is. Főhősünk mintegy naplószerűen fogja elénk tárni a vietnámi háborút, természetesen kicsit a saját szemszögéből szemlélve a dolgokat. Hálás és látványos ez a fajta megközelítés, a készítők messzemenőkig igyekeznek objektíven elénk tárni ennek a háborúnak a tényeit.

Márpedig a vietnami konfliktus eléggé került témája a háborús jellegű alkotásoknak, ezért is fogadta örömmel a kiadó Monte Cristo a terveket. A történet és a játék nagyban épít a valós csatákra és helyszínekre, a készítők megpróbálják minél realisztikusabban ábrázolni majd az adott szituációt. Ez alól csak a véres jelenetek lesznek kivételek, a lightabb kategóriában utazik a game a vér ábrázolásának elhagyásával. Pontosan úgy kezdődik majd minden, ahogy a valóságban történt, mindenki azt hitte, hogy csak egy könnyű kis harcról lesz szó, aztán mégis komoly háborúvá fajult a konfliktus.

Játék közben nagyon sok paraméter és jellemző változik, azonban könnyen kezelhető játékmenetre számíthatunk. A készítők nem csak a hardcore játékosoknak szánják a játékot, hiszen a legtöbb változás automatikusan lezajlik, csak a nagyon könnyű irányítási rendszert kell elsajátítanunk. Nem a technikai felszerelésre koncentrál a játék, hanem a hús-vér emberek kerülnek az előtérbe. A nagyon erős story is ezt segíti majd elő, kicsit a háború lelki történéseibe is bevezetve a játékost.

Főhősünkkel mintegy tíz fontosabb szereplő tart majd a küldetésekre, kikkel a feladatok jellegéhez igazodva találkozhatunk majd. Egyre szorosabban kapcsolódunk majd ezekhez az emberekhez, akiknek a speciális tulajdonságai elengedhetetlenek a küldetés sikeres befejezésre érdekében. Az ő haláluk is meggátolja a küldetés sikeres teljesítését, így nagyon kell rájuk figyelnünk. Persze ezek a katonák tapasztalatban, tulajdonságaikban és életerőben is a többiek felett állnak.

A technikát a tankok, a csapatszállítók és a kamionok képviselik a játékban, mérsékeltebb szerepük lesz, de kiemelt fontosságuk lesz a pályák megoldása szempontjából. Az emberek ábrázolása persze nehezebb feladat, de a Haegemoniában teljesítő Walker engine megbirkózik a feladattal, főleg a beépített és nagyon is kihasznált Motion Capture eljárásnak köszönhetően.

Nagyon sok II. világháborús és mai környezetben játszódó játék jelenik meg, azonban az egyenlőre még munkanévvel sem rendelkező project mindenképpen sikerre számíthat. A sajtóbejelentést követően fellelkesült a közönség, eddig csupa pozitív visszhangot kapott a csapat. A legmeglepőbb azonban az, hogy ha minden a tervek szerint halad, akkor még idén a karácsonyfa alatt landolhat a program, melyhez sok sikert kívánunk a fiúknak.

Bear™

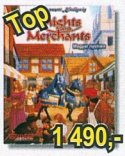
CD GALAXIS

7 990,-

Tropico

5 990,-

Settlers IV



1 490,-

Knights & Merchants

2 990,-

Atlantis II

3 990,-

Europa Universalis

2 990,-

Imperium Galactica 2

2 990,-

Hold hadművelet

2 990,-

Saga

3-2-1 Smurf	2 990	Fallout Tactics	Akció	House Of the Dead	1 990
Airport Inc.	1 990	FIFA 2002	12 990	Icewind Dale	4 990
Aliens vs Predator Gold	2 990	Fighting Force	1 990	IL-2 Sturmovik	7 990
Aliens vs Predator 2	9 990	Fly!	1 990	Imperium Galactica 2 H	2 990
Alone in the Dark 4	5 990	Ford Racing 2001	1 990	Indiana Jones & IM	4 990
Alpha Centauri	2 990	Gabriel Knight 3	2 990	Knights & Merchants H	1 490
Arcanum	11 990	Gangsters	1 990	Kohan	4 990
Armored Fist 3	1 990	Gangsters 2	3 990	Lego Racers 2*	Jön
Art Of Magic	7 990	Ghost Recon	9 990	Madden 2001	3 990
Atlantis 2 H	2 990	Gorky 17 H	1 490	Majesty	4 990
Baldur's Gate	4 990	GP 500	4 990	Max Payne	6 990
Baldur's G. 2 + küldetés	Akció	Grand Prix Legends	2 990	Medal Of Honor	12 990
Battle Isle Andosia War	2 990	Grand Prix World	4 990	Messiah	4 990
Battle Realms	7 990	Grand Theft Auto	1 990	Microsoft játékok:	
Battlezone 2	1 990	Grand Theft Auto 2	1 990	Action Pack	11 990
Black & White	12 990	Grim Fandango	4 990	M.G.Solid+Starlancer+Crimson	
B&W Creature Isle	6 990	Ground Control Gold	2 990	Age 2 Gold	14 990
Blair Witch Project 1	1 990	Half Life	2 990	Age Collection	19 990
Broken Sword 2	1 990	Half Life Gunman	2 990	Combat Flight Sim.	5 990
Caesar 3	2 990	Half Life Generations 3*	5 990	Combat F. Sim. 2	11 990
Champ. Manager 3	1 990	HL + Opp. Force + CS + Blue S.		Dungeon Siege*	Jön
Champ. Manager 00/01	3 990	Harry Potter	12 990	Flight Sim. 2002 Pro	25 990
Champ. Manager 01/02	8 990	Heavy Metal FAKK2	1 990	MechCommander 2	7 990
Civilization 3	10 990	Heretic 2	1 990	MechWarrior 4	7 990
Claw	1 990	Heroes of M&M 3	1 990	Midtown 2+Motocrs 2	9 990
Clive Barker's Undying	3 990	Heroes of M&M 4	10 990	Train Simulator	14 990
Codename Outbreak	10 990	Hidden & Dangerous	1 990	Zoo Tycoon	11 990
Colin McRae Rally	1 990	Hitman	3 990	Mig Alley	1 990
Colin McRae Rally 2	4 990	Hold hadművelet H	2 990	Might & Magic 7	1 990
Comanche 3	1 990	Homeworld	2 990	Might & Magic 9	10 990
Comanche 4	7 990	Hogs Of War	1 990		
Comanche v Hokum	1 990				
Commandos	1 990				
Commandos 2	8 990				
C&C Renegade	12 990				
Conquest: Frontier War	4 990				
Cossacks	10 990				
Cossacks Art of War	7 990				
Cutthroats	1 990				
Dark Age of Camelot	10 990				
Dark Reign 2	1 990				
Delta Force	1 990				
Delta Force 2	1 990				
DF Land Warrior	3 990				
Desperados	6 990				
Deus Ex	3 990				
Diablo	2 990				
Diablo 2	4 990				
Diablo 2 Expansion	4 990				
Dino Crisis	4 990				
Disney: Atlantis	7 990				
Monsters, Inc.	7 990				
Doom Collect. (1+2+F)	4 990				
Drakula H	6 990				
Driver	4 990				
Dungeon Keeper Gold	2 990				
Earthworm Jim 3D	1 990				
Empire Earth	9 990				
Europa Universalis H	3 990				
Everquest: Luclin	5 990				
Evolva	4 990				
Extreme Biker	2 990				
F1 Champ 2000	3 990				
F1 Manager	3 990				
F-22 Lightning 3	1 990				
FA PL Manager 2001	3 990				
FA PL Manager 2002	8 990				
FA PL Stars	2 990				
F/A 18 Korea	1 990				

Monaco Grand Prix	1 490	Rayman M H	3 990
Monkey Island 3	4 990	Red Alert 2	10 990
Monkey Island 4*	4 990	Red Alert 2: Yuri	6 990
Monopoly Tycoon	10 990	Resident Evil 2	1 990
Mortal Kombat 4	1 990	Return to C Wolfenstein	11 990
Myth 3	11 990	Revenant	1 990
Nagy Balhé H	10 990	Risk 2	4 990
Nascar Racing 4	5 990	Rogue Spear: Black Th.	4 990
Nations H	10 990	Rune	1 990
NBA 2001	3 990	Saga	2 990
Need For Speed 3	2 990	Screamer 4x4 H	2 990
Need For Speed 4	3 990	Sega Rally 2	1 990
NHL 2001	3 990	Sega Touring Cars	1 990
NHL 2002	11 990	Serious Sam	1 990
Nuclear Strike	2 990	Serious Sam 2	9 990
Oil Tycoon H	6 990	Settlers 4 H	5 990
Oni	1 990	Sheep	1 990
Outlive	2 990	Shogun	3 990
Op Flashpoint Gold	11 990	Sim City 3000	3 990
Pharaoh	2 990	Sims	9 990
Planescape Torment	4 990	Sims Livin' It Up	3 990
Pizza Connection 2	4 990	Sims House Party	3 990
Populous 3	2 990	Sims Hot Date	6 990
PQ SWAT 3 Elite	2 990	Sims Vacation	6 990
Pool Of Radiance	7 990	Sin	1 990
Pro Pinball 1+2	1 990	Soldier Of Fortune SE	4 990
Project Eden	7 990	Sonic 3D	1 990
Project IGI	3 990	Soul Reaver	1 990
Quake 1+2+3	9 990	Spec. Ops. 2	1 990
Railroad Tycoon 2	1 990	Speed Busters	1 490
Rally Trophy H	10 990	Sports Car GT	2 990
		Starcraft + Brood War*	2 990
		Star Wars Racer	4 990
		Force Commander	4 990
		Galactic Battleground	11 990
		Jedi Knight Gold	4 990
		Jedi Knight 2*	Jön
		Phantom Menace	4 990
		Rogue Squadron	4 990
		Starfighter	12 990
		X-Wing Alliance	4 990
		X-Wing Collector's	4 990
		Stronghold	11 990
		S.W.I.N.E. H	7 990
		Theme Hospital	2 990
		Theme Park, Inc.	3 990
		Theocracy H	1 490
		Thief	1 990
		Thief 2	2 990
		Tomb Raider	1 990
		Tomb Raider 2	1 990
		Tomb Raider 3	3 990
		Tomb Raider 4	3 990
		Tomb Raider Chronicles	3 990
		Tonic Trouble	1 490
		Totally Flying, 3 szim	5 990
		Totally Rollercoaster	5 990
		Tropico H	7 990
		Unreal Tournament	4 990
		Vampire: Masquarade	1 990
		Vészhelyzet H	1 490
		Virtua Fighter 2	1 990
		Virtua Tennis	9 990
		Warcraft 2 B.net	2 990
		Warlords 3 Deluxe	1 990
		World War 3 H	10 990
		Worms 2	1 990
		X-Com Enforcer	7 990
		Zeus	2 990

4 990,-

RS: Black Thorn

4 990,-

Diablo 2

4 990,-

Diablo 2 küldetés

7 990,-

IL-2 Sturmovik

2 990,-

Half-Life

4 990,-

Kohan

4 990,-

Conquest

3 990,-

Age Of Empires

3 990,-

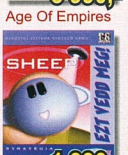
Champ. Man. 00/01

3 990,-

Hitman

3 990,-

Project IGI



1 990,-

Sheep

PC játékok, multimédia, hardver, DVD filmek, PS2 és X-Box játékok és kiegészítők

NAGY VÁLASZTÉKBAN, OLCSÓ ÁRAKON!

TOVÁBBI KEDVEZMÉNYEK!

-2% -3% -5%

Vásárolj eleve az ország egyik legalacsonyabb árain, és folyamatosan gyűlő vásárlási összértékednek megfelelően érj el további fantasztikus árengedményeket!*

Ha eddig csak egyszer is vásároltál nálunk: 2% kedvezményt kapsz

Ha már összvásárlásaid értéke elérte a 20.000 Ft-ot: 3% kedvezményt kapsz

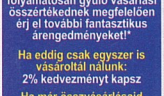
Ha már összvásárlásaid értéke elérte az 50.000 Ft-ot: 5% kedvezményt kapsz

* Kivéve a top akciós és hardver termékeket. Részletek az üzletekben.

Szoftver Áruház

a Blaha Lujza térnél:

VII. kerület, Dohány u. 64.
Telefon: 479-0933
Nyitva:
H-P 10-18, Szo. 10-13



Szaküzlet

a Móricz Zsigmond körtérnél:

XI. kerület, Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: 209-3606, 361-4061
Nyitva:
Hétfő-Péntek 10-18

Csomagküldés:

479-0933

Budapestre és vidékre is!

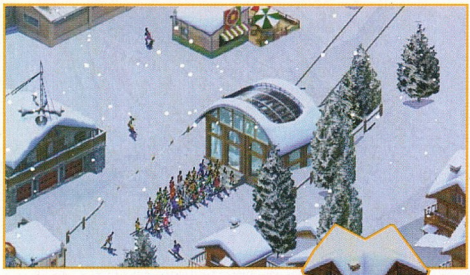
Gyors, mert a csomag akár másnapra megérkezhet
Olcsó, mert
a díj egységesen: 970 Ft

Internet Áruház:

www.cdgalaxis.hu

Rendelés csomagküldéssel vagy üzleteinkben átvétellel
Legfrissebb hírek, újdonságok, akciók!

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * - már előrendelhető, H - magyar nyelven.



SKI PARK MANAGER

MICROIDS ● LANKHOR ● WWW.SKI-PARK-MANAGER.COM

AZ ÉPÍTKEZŐ HAJLAMÚ JÁTÉKOSOK EZÚTTAL HÓFÖDTE LEJTŐKÖN ÉLHETIK KI MAGUKAT... ÉPÍTKEZHETÜNK ÉS PERSZE HASZNÁLHATJUK A PÁLYÁKAT.

Nehéz dolog lehet az életben egy síparadicsom igazgatójának lenni, kitalálni a vendégek gondolatait, egyre újabb és érdekesebb ötletekkel előállva növelni parkunk népszerűségét – és persze a profit nagyságát. Azonban még ennél is nehezebb ezt a témát érdekfeszítően feldolgozni egy számítógépes játékban, főleg ha figyelembe vesszük, hogy az utóbbi pár hónapban vidámpark, állatkert és golfklub manager programokkal volt teli a játékpiac. Az alapötlet mindenhol azonos – építsünk fel egy parkot, ahol mindenféle üzletekkel, vendéglőkkel és persze a parkra jellemző „játékszerekkel" próbáljunk meg minél több pénzt kiszedni a látogatókból. Bár a feldolgozott téma megválasztásából adódóan mindegyik program valamennyire egyedi, véleményem szerint igazán nagy újdonságot egyik – és ebbe beleértendő a mostani Ski Park Manager is – sem tudott behozni a jó öreg Theme Park óta.

A játék elején kapunk némi pénzmagot és egy hegyvidéki tájat, ahol fel kell majd építenünk a téli sportok rajongóinak paradicsomát. A játék a mai igényeknek megfelelően teljes térhatásban pompázik, a nézetet több fokozatban nagyíthatjuk, és 90 fokos lépésekben forgathatjuk is. A domboldalak élethűen néznek ki, a játékban lévő épületek kellemesek a szemnek, a síelő emberkék animációja igényes. Ha figyelembe vesszük még azt is, hogy a játék még 400 látogató esetén sem szaggatott (600 MHZ-es gépen), akkor elmondható, hogy a 3D gyorsítás a program előnyére szolgál.

A park építése során az első természetesen a sí- és szánkópályák kialakítása. Ez örömteli, ám kicsit bonyolult feladat ebben a játékban. A 3D-s megvalósítás elvben megkönnyítené a dolgunkat, de az építkezés során sokszor gondot jelent, hogy a forgatás össze-vissza dobálja az embert a térképen, és még a pillanatnyi helyünktől kilométerekre lévő hegycsúcs is képes eltakarni a számunkra fontos helyszínt. Emiatt a játékban kulcsfontosságot jelentő sípályák megépítése kész kínszenvedés. A pályánk vagy annyira meredek lesz, hogy a síelők törött kézzel és lábbal zuhannak egy szakadék mélyére („Brutal Park Manager" mód), vagy egy – elsőre észrevehetetlen – bukkanón a síelők teljesen lelassulnak, és a lesiklás sífutássá változik. Mindezen még az sem segít, hogy vannak eszközök a domborzat átformálására, ám ezek kezelése sem lett túlságosan egyszerű és magától értetődő. Igaz, ha végül sikerül megalkotnunk egy működő pályát, az mindenképpen sikerélmény – csak ne adjuk fel néhány próbálkozás után.

A pályaépítés rejtelmei után figyelmünket a sífelvonók, kisegítő épületek (elsősegélyhelyek, információs bódék, szervizkunyhók) és a látogatók kényelmét szolgáló éttermek, szálláshelyek és üzletek építésére kell fordítanunk. Kezdetben természetesen csak a legalapvetőbb épületek állnak rendelkezésre, ám ha pénzünk egy részét fejlesztésekre fordítjuk, akkor némi idő elteltével akár bowling-pályát vagy multiplex mozit is építhetünk. A szolgáltatások árának és minőségének meghatározása a mi feladatunk, a vásárlók igényeinek eltalálása többnyire csak a szerencsén és a kitartó próbálkozáson múlik.
Szükségünk lesz még liftkezelő, pályafenntartó, síoktató és mentős emberekre is, akiket a játék során érdemes továbbképzésre küldeni a minél hatékonyabb munka érdekében. A személyzet irányítása egyszerű – miután kijelöltük a gondjaikra bízott felvonót vagy sípályát, munkájukat automatikusan és korrektül végzik.

Körülbelül ennyiről szól a Ski Park Manager – se több, se kevesebb. Bár semmi eget rengető nincs benne és a kezelése egy-két helyen körülményes, minden benne van, ami egy manager programtól elvárható, és ad annyi kihívást, hogy néhány órát érdemes legyen vele eltölteni.

Szabfer

ÉRTÉKELÉS

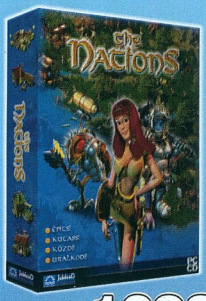
MINIMUM CONFIG: PII-350 MHZ, 64MB RAM, 3D kártya (16MB)
JAVASLAT: Mindenből egy kicsit erősebb nem árt a proginak az élvezetes futáshoz.

Elég kellemes grafika

Semmi újdonság
Néha körülményes kezelés

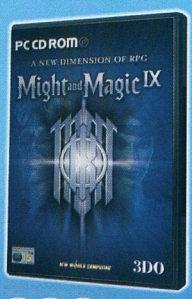
68%

Egyedülálló ajánlat!



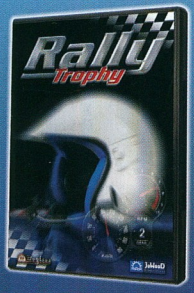
Magyar szinkronnal!

10990,-



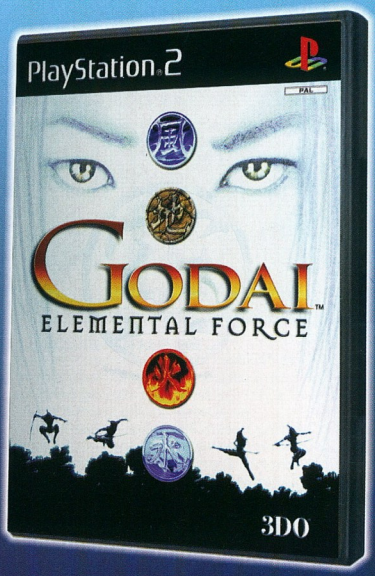
Magyar nyelvű kézikönyvvel!

10990,-

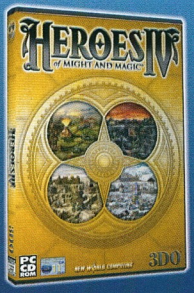


Magyar szinkronnal!

10990,-

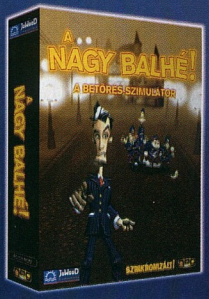


Magyar nyelvű kézikönyvvel!



Májustól magyar szinkronnal!

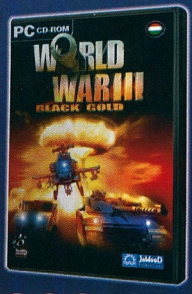
10990,-



Magyar szinkronnal!

10990,-

Új PlayStation2™ szoftver,
most csak 6990,-
kizárólag a
Cora áruházakban!



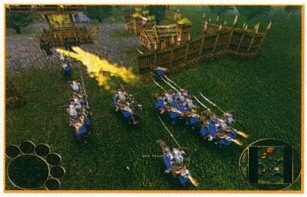
Magyar szinkronnal!

10990,-

cora

Egy mosollyal több

2011 Budakalász, Omszk Park 1. • 2151 Fót,
Fehérkő u. 1. • 6728 Szeged, Zápor út 4. • 3516
Miskolc, Pesti út 9. • 2045 Törökbálint, Torbágy u. 1.



WARRIOR KINGS

MICROIDS ● BLACK CACTUS ● WWW.WARRIORKINGS.COM

A FORMÁCIÓKON ALAPULÓ HADVISELÉS KÖZÉPKORI MINTAPÉLDÁNYA FANTASY ELEMEKKEL MEGBÜTYKÖLVE – A SZEMNEK KELLEMES, DE AZ IDEGRENDSZERRE KÁROS

Warcraft-lázban ég a fél világ, várjuk a csodát, talán túlságosan is. Pedig azt kell mondjam, hogyha a sivatagi növény 'darkosított' változatát /Black Cactus/ névként felválló fejlesztőcsapat tüskéi kevésbé hatolnak a Windows lelkébe – előrebocsátom, hogy a bugokat gyűjtögető emberkéknek jó napja lesz –, valamint még pár hónapot a csiszolásra fordítanak, és néhány találkozót egy nevesebb mesterséges intelligencia-szakértővel megejtenek, akkor az év végi elszámolásnál a Blizzard üdvöskéje nem egyedül ülne a trónon...

A sztorin nem múlott semmi, a sötét középkor minden szörnyűségét, kezdve a civilizáció kapuit döngető barbár hordák elszaporodásától a kereszténység térhódításával járó 'kellemetlenségeken' át a reneszánsz megjelenéséig szinte az összes fontosabb momentumot sikerült egyetlen, és mondhatom, egyedi történetbe ágyazni. A 'lerágott' csont, azaz a történelmi hűség helyett fantasy elemekkel dúsított, tömény és egyben könnyen emészthető kivonatot kapunk Orbis-ról, az Egy Isten Birodalmáról.

Nevezetesen az ország két első embere, a Supreme Patriarch, a birodalom szellemi vezetője, és a Holy Protector, a hadak ura a saját céljait helyezi a közösség érdekei fölé /ki hallott már ilyet? ;-)/. A hadsereg támogatásával és az 'Isten megmondta, hogy én király vagyok'-módszerrel sikeresen átvették a birodalom teljes irányítását, ha netán valaki ferdén nézett, azt koholt vádakkal perbe fogták – eretnekség vagy hazaárulás, egyre ment –, és villámgyorsan kivégezték. Ám az arisztokráciának sem fekszik az 'Egy Isten igéje', elmennek hát a Cravant-ház fejéhez, Amalric báróhoz, hogy vegye kézbe a dolgok irányítását. Az öreget rövid úton lefülelik az inkvizíció emberei – mindjárt az első küldetésben –, majd meggyilkolják, seregét-várát elpusztítják. Ez negatív hatással lesz a jellemünkre, mi ugyanis a báró fiát, Artos-t alakítjuk, aki mondanom sem kell, bosszút esküszik. Előbb azonban Angland-ba hajózik, mivel a jelenlegi vagyonával legfeljebb a csődlistákat ostromolhatná.

Artos útjai kifürkészhetetlenek...

A küldetés-sorozat mesterien megszerkesztett – élmény a rengeteg in-game bejátszás –, emellett az újdonságok, fejlesztések, egységek és épületek logikus úton-módon pottyannak az ölünkbe – mindenre van magyarázat – még a legutolsó hozzánk csatlakozó falunak is kétmondatos 'szerepe' van a forgatókönyvben. A legjobb az egészben, hogy nem lineáris maszlaggal tömik a fejünket, a különböző befejezésekhez háromféle eszme nyomán érhetünk el, az emberi normákat betartva az 'imperial' jegyében, vagy a barbárokkal lepaktálva 'pogány' minősítéssel, de a tudósok, filozófusok társaságát előnyben részesítve a 'reneszánsz' dicsfényében is tündökölhetünk. Az elágazások tipikus példája mindjárt a második pálya, ahol a kegyetlen warlord, Ragnar legyőzésekor a 'kegyelem vagy halál' eldönti, merre tovább, de a játék felénél felbukkanó hálás kereskedő szintén választ elé állít az ajándékul szánt ostromgéppel – jó szándékú tanácsadónk óva int az eretnek szerkezettől, amely az alkimistákkal hoz kapcsolatba, mondjuk engem hiába. Az épületek és az elérhető egységek attól függően változnak, hogy melyik stílusban darálunk, a reneszánszban puskaporral, ostromgépekkel, a pogányoknál sötét démoni lényekkel, a birodalmi eszmével pedig vallási jellegű kasztokkal egészíthetjük ki a sereget.

'Work, work, work' – mindig csak a munka Artos birodalomépítgető módszereinek alapja az Age of Empires sorozaton, vagy hasonló kaliberű játékokon nevelkedő felhasználónak nem okozhat gondot. Ez a középkori szerkezet, ahol a jobbágy dolgozik, majd a termést a faluba viszi, onnét pedig kordékon az udvarházba halmozzák a javakat – sok tekintetben ismerős lehet. Háromféle nyersanyagért folyik a robot, az élelmet a farmokról, a követ és fát nem mondom meg honnan ;-), az aranyat pedig a shop-okból nyerik, ez mondjuk így négy matéria, most vagy én nem tudok számolni, vagy a kő&fa közös raktározási kategóriába esik – lehet találgatni. A gazdaság érdekessége az, hogy a katonák folyamatosan zabálják a készletet, tehát a termelés nagyobb hányada az ő fenntartásukra megy el, ha a képernyő tetején a barna kis csíkban nem látunk zöldet, akkor 'hiányunk' van, és ha a számláló nullán áll, akkor 'lemerül' a harcosokban az 'elem', egy idő után gyakorlatilag egyetlen csapástól összeesnek. Az itt fejtegetett módszer igen hosszú építkezési időt kíván, a pályákon amúgy is összetett, nem ritkán 4-5 fázisban végrehajtható feladatokkal szembesülünk. 200-as populációnál cirka 50-60 jobbágy is dolgozik, ez maximális gyorsasággal – minimum 1 óra a bázis felhúzása – 3-4 órás 'futamidőket' eredményez. Artos real-time hadvezetésében néhol nem találunk parasztot, ezért utánpótlást szállító kocsi vagy kocsik caplatnak mögöttünk, az íjászokat nyílvesszőkkel töltik fel, gyógyítanak, és a 'prófunt' fogy, mint az állat – nos, ezek a 'rohangálós', közismertebb nevükön az időlimites pályák, amelyekből, hála a 'One God'-nak, kevés van.

A menedzsmenthez tartozik, hogy a jelentősebb épületeket csak a kastélyunkhoz közel lehet felhúzni, ez olyan kezdetleges urbanizáció jelleget ad a látványnak, hisz a fallal körülvett, esetleg tornyokkal bevédett városok rendezett mintát mutatnak.

A hangulatkeltés eszközei...

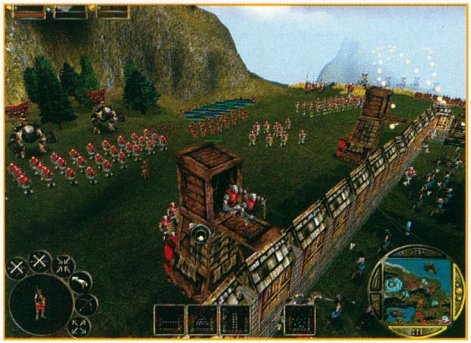
A távlati – egészen pontosan madártávlati – viszonylatban tökéletesen megvalósított vizuális orgazmus olyan léptékű, hogy a ködbe burkolózó távoli városok, vagy pusztán saját településeink látképe az első napokban nagyobb figyelemelterelő faktort jelent, mint a határainkon feltűnő barbárok fenyegetése. A teljesen 3D-s környezet kitűnően érzékelhető talajviszonyai ideális tereppé teszik a csatateret – már amennyiben hajlandók vagyunk kihasználni ezeket az előnyöket – a magaslatok szinte csalogatják az íjászokat, a várakhoz vezető ösvények pedig a halál ösvényei, ha megfelelően 'telepítünk'. Az illúzióhoz hozzátartozik, hogy az égen madarak köröznek, a földön pedig, akárcsak a Battle Realmsben, megjelenik a felhők árnyéka, ez kiegészülve a völgyben ténykedő jobbágyok hangyaszorgalmával, valamint a begyűjtésről hazafelé tartó kordék hiteles poroszkálásával a szabadon mozgatható, zoomolható kameraállás tüzében ihletett pillanatokat kölcsönöz a játéknak. Közelről lepleződik le csak néhány gyengébb láncszem, mint a fák és farmok csúnya 'lapjai', a terep elmosódott textúrái vagy az épületek elnagyolt vonásai – amelyek együttes mentségére felhozható, hogy távolról tökéletesen kerülik a más, hasonló RTS-ekben felbukkanó sterilitás látszatát.

A kordék és az egységek 'szerelmének gyümölcsei' gyakran groteszk fantomjelenetekhez vezetek, úgy mennek át 'egymáson', mint kés a vajon. Az ütközésvizsgálat negatív értékeléséhez tartozik az ostromgépeken átpréselődő tömeg után kialakuló Laokon-csoport, rengeteg kéz és láb egy helyen. Sajnos tovább kell ostoroznom ezt a 'gyönyörűséget', a kicsike ugyanis hihetetlen mértékben driverfüggő /Nvidia 12.41 WHQL/, és a gépigénye a hivatalos közleménnyel ellentétben még alacsony fogyasztáson – mondjuk 800*600 max. részletességgel – durván gigaherces proci, GeForce2 és minimum 256 mega RAM... tehát nem piskóta.

A hangulathoz tartozik a cselekményhez illeszkedő zene, építkezésnél lágy, szépen csengő muzsika vagy harci, vérpezsdítő dallam – de a szokás és az ismétlődés hatalma miatt hamar a nullára teszi mindenki. Ekkor jön elő a zoomolással összefüggő hangélmény, a varjak károgása, a kordék zörgése és a parasztok 'morgása', vagy a csatazaj, amely lehetne tán erőteljesebb – a nyílvesszők szisszegésén és néhány kivehetetlen zörejen kívül elviselnék pár halál-

TUDTAD-E?

A kora **középkori hadviselés** főként a római elemekből merítkezett, bár a tipikus négyszögletes pajzsra épülő formációkat felváltotta az egyszerű pajzsfal. A harcosok többsége **kerek pajzsot** és **lándzsát** vagy **kardot** viselt, a pajzsaikat összeérintették, így általpolva szabályos falat hoztak létre, amely több emberayi mélységben folytatódott. A közelharci fegyvereket gyakorlatilag csak a pajzsok pereme felett tudták használni, és a hátulról tülekedő tömeg még nehezebbé tette a küzdelmet. A **makedón falanx**-tól átvett pikák, amelyekkel egykor Nagy Sándor a fél világot megdöbbentette, szintén gyakori fegyvernemnek számítottak, a 4-5 méteres hegyben végződő rúd csak összehangolt, formációs harcot tett lehetővé, az ilyen alakzat előlről majdhogynem megközelíthetetlen, oldalról viszont könnyen sebezhető volt. A **nehézlovasság** a kengyelnek köszönhette az ütőképességét, így a páncélba bújt lovas már megtámaszthatta magát a nyeregben, és a kezében hordozott dárdát nagy erővel tudta célra tartani. A **lovas íjászat** jelentősége főleg a pusztai népek körében /mint pl. a magyarok/ volt nagy, hisz erre épült az oly sokszor 'megimádkozott' /"A magyarok nyilaitól ments meg, Uram, minket..."/ hitforrun taktikánk, de gyalogosként szinte minden nemzet seregében megtalálhatók, különösen az **angolok** – emlékezzünk csak a longbow-ra – kedvelték.



hörgést, ordibálást, amely a hangfalakból is árasztana valami tragikus hangulatot...

Art of War

A Dark Omen és a Shogun, valamint Sid Meyer polgárháborús mementói /Gettysburg, Antietam/ sok fejlesztő számára nyújtottak megvilágosodást, mint esetünkben a 'Kaktusznak' is, így a formációkban végrehajtott hadmozdulatok eleve kizárják a megszokott rush-olós technikát. A 'lassan jársz, tovább érsz' jegyében feltalált időpauzálós, többfokozatú kronométert is szívesen veszem, szeretek szöszmötölni anélkül, hogy sürgetne a kényszer. Az, hogy mindez megvan a Warrior Kingsben, nálam már a sikerhez vezető út hosszabb fele. A jól megvalósított fog-of-war, amely felderítőkkel, kémekkel párosulva győzelemhez segíthet, az is egy újabb mérföldkő, nem beszélve a trading post-ok hatalmas területfeltáró képességeiről. A következő megálló az egységeké. Ezek kinézetét, funkcióját tekintve alapvetően négyféle csoportba sorolhatók: mint a nehézlovasság – lovagok, szörnyeken robogó barbárok, és egyéb szúrófegyverekkel szerelt állatfajták; aztán a könnyűlovasság, ahol a lőfegyverrel rendelkező villámgyors hit&run egységek kaptak helyet; továbbá létezik a gyalogság 'nehezebb' fele – tetű lassú, erősen páncélozott lovasroham-álló típusok; és végül az íjászok nemzettsége – beleértve minden talpast, aki távolra hat – alkotja a könnyűgyalogságot. Az ostromgépeket nehéz lenne beskatulyázni, pedig az alkimista irányvonalban ezek bírnak a legjobb hatásfokkal, és a vízfelületek megléte a hajózást sem nélkülözi, bár ezeknek a szállító vagy hadi alkalmatosságoknak a fizikális mozgása kicsit 'túlspilázott'.

A formációk használhatóságáról még nem beszéltem. Nos, az 'ék', 'vonal', 'oszlop', 'sündisznó' elnevezések magukért beszélnek, ezek alkalmazása egyáltalán nem kötelező, de bónuszok járnak védekezéskor a 'sündisznóért' vagy lovassági rohamnál az 'ékért', továbbá a zárt renddel járó csigalassú manőverért tényleg 'rend' a jutalom – nem szanaszét szaladgáló csürhe.

A legjobban használható taktika a dombtetőre felállított íjásszal kezdődik, tőle jobbra a lovasság, előtte pedig gyalogsági sorfal. A felderítő maga után csalja az ellenséget – ennek mindig bedől a gép, szomorú, de ez van – és a csata már el is dőlt. Amúgy a kő–papír–olló elv munkálkodik a harcban, a kombinált hadsereg a kulcs a következő pályához, vagy egy apró kiskapu: rejtett ösvény az ellenség várához, kulcsfontosságú magaslatok birtoklása, gyengén védett hely felderítése, esetleg a kordék elrablása – iszonyat drágák, plusz a szállított terhet is megkapod. A speciális képességek – példának okáért a 'gyújtogatás', 'démonűzés', 'epe-köpködés' /barbáros állat nyála 'kirágja' a falat/ mindennapos ténykedése a különféle jellemeknek, vannak azért hagyományosabb gyógyító vagy ártó varázslatok, összegzésképpen tehát taktikai lehetőségekben nincs hiány.

Az egységek hosszú távú útvonalkereső algoritmusa jónak mondható, kár, hogy mindig a hegyek oldalán csalinkáznak. Tetszett a morális viselkedés: a sérült vagy gyengébb katonák elszaladnak az erősebb ellenfél elől; jó pont jár a pályatervezőknek a védművek kialakításáért, és rossz az AI-nak a folyton 'üldözési' mániában szenvedő ellenség miatt.

Végszó

A Warrior Kings talán az egyik legjobb RTS lehetne, ám ha figyelembe veszem a játék során fellépő váratlan fagyásokat, a kilépés után memóriában maradt taszkot és az indokolatlanul magas gépigényt, akkor a legújabb hajhagyma-ritkító készülék tökéletes feltalálóját inkább ünnepelném benne. De nem teszem, mert jelenésem van, megyek vissza játszani...

Tika

A JÁTÉK HÁTTERE

Archer Jones /tactical writer/ számára a Warrior Kings taktikai inspirációját egyrészt a **klasszikus RTS-ek** /Age of Empires, Command&Conquer, Total Annihilation és a Warcraft II/, másrészt a Római Birodalom kései szakaszától **Nagy Károly birodalmáig** tartó történelmi időszak adta /a játékban szereplő egyik rosszfiú, Karlem Agnus – a Holy Protector – például kifejezetten „Karcsiról" mintázott figura/. A **Charlemagne**-ként emlegetett császár 782-ben 4500 szász lázadót végeztetett ki egyetlen napon – és a 'szász világot tartó oszlop' lerombolójaként a 'barbárok' körében nem örvendett túl nagy népszerűségnek.

A szerzők és a dizájnerek /**Dave Morris, Jamie Thomson, Steve Bristow és Charlie Bewsher**/ rengeteg badtörténeti munkát emlitenek, a vikingektől a rómaiakig szinte mindenhonnan vettek át valamit. Ez persze csak az alapváz, számos ötlet származott a középkori hiedelmekből, az eretneküldözés és a pápák történetének tanulmányozásából, de említhető a bálványimádás és a spanyol inkvizició is, amelynek nyomai szintén felfedezhetőek a történetben... „és a sör" – mint mondták, mert az is inspiráló erővel bírt ;-].

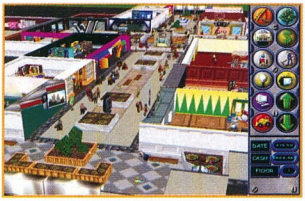
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: 350Mhz proci, 128MB RAM, 8MB 3D videókártya
JAVASLAT: 733Mhz proci, 256M RAM, 32M 3D videókártya - ezen már 'megszólal', de a minimum konfig az vicc kérem..., ja és 'kötelező' a háromgombos egér görgővel /ps. ahol a középső gomb a kameraszöge/

Kiváló történet, többször végigjátszásra késztető elágazásokkal
Gyönyörű full 3D-s látvány

Bug, bug, bug...
Az AI 'üldözési' mániája

89%



MALL TYCOON

▸ TAKE2 ● HOLISTIC DESIGN ● WWW.MALLTYCOON.COM/MAIN.HTML ◂

VÉGRE EGY BEVÁSÁRLÓKÖZPONT-SZIMULÁTOR! SAJNOS A MEGVALÓSÍTÁSA CSAK A PLAZA-NÖVENDÉKEK SZÍNVONALÁN MÉRHETŐ…

A rendszerváltás óta robbanásszerűen szaporodó bevásárlóközpontokat elnézegetve minduntalan az „átkosból" ránk maradt lakótelepek jutnak az eszembe. Elvégre a gazdasági felfogás mindkét irányzatának martalékai egy élősködő gombafaj módjára szívják el az éltető levegőt az azelőtt szellősnek ismert térségből, kényszerű fulladásba taszítva az „őslakókat" – komolyan mondom, elborult pillanataimban olykor a nagy épületegyüttesek mély szuszogását, illetve a bezártság érzését korhadt hangján jelezni próbáló környék kétségbeesett zihálását is hallani vélem. Azt hiszem így már tökéletesen érthető, hogy vajon miért is vártam lélegzetvisszafojtva a Mall Tycoon-t…

Az előbbiek hatására nehézkesen működő légutam sajnos a Tycoon-dinasztia legifjabb sarjának megérkezése után sem talált megnyugvást, a kezdő képsorok láttán könnyes szemmel voltam kénytelen oxigénben gazdag gázfröccsel felfrissíteni magam – nem kérem, nem a sírás vett rajtam erőt, csupán egy egyszerű védekező mechanizmus lépett működésbe a „pazar" látvány okozta szemkifolyás megakadályozása érdekében. Körülbelül 4 évvel ezelőtt láttam ennyire elnagyolt grafikai megoldást menedzselgetős játékokban (ami nagy szó, tekintve, hogy már hosszú évek óta e műfaj szülötteinek étvágya a legkisebb teljesítmény tekintetében), mint amit a minap a Mall Tycoon-ban. Sivár, élettelen 3D-s terület előtt grasszálnak öklömnyi pixelekkel egybemosott pálcikaemberek, az egyéniség legkisebb jele nélkül. Félreértés ne essék, nem azt mondom, hogy minden egyes betévedőt önálló személyiséggel vértezzenek föl (elvégre eddig senki sem tudta bebizonyítani, hogy a Black&White kis gömböcjellegű emberei egymástól valamelyest független lények társadalmát alkotnák, bár ha minden igaz, szép csendben közeleg már egy Republic a maga egymilliónyi autonóm teremtményével), de legalább lenne 10 előre meghatározott séma, amit a gép véletlenszerűen tudna váltogatni – s mi e magatartásformuláik alapján tudnánk alakítani üzleti tranzakcióinkat. Persze ilyen képi világgal hogyan is figyelhetnénk meg a reakcióikat, hiszen a szerencsétlen vevőknek még arcuk – vagy annak valamiféle imitációja – sincs, csupán egy flegmán odakent sárga pacni, amit egy felette hasonló gondossággal elhelyezett barna, illetve fekete folt látványa (haj, illetve hajj'!) alapján próbálhatunk beazonosítani.

Természetesen tudom én, nem minden a grafika (ha jól emlékszem, igaz aktivistaként számos esetben felszólaltam már a zsírfejűek ellen), csakhogy a Mall Tycoon a kezelőfelület tekintetében sem kényezteti el az embert. A korunkban használatos előugró menürendszert (a'la Start menü a Windows-ban) úgy ahogy van mellőzi, sőt, pimasz módon inkább egykedvűen szemléli, ahogy a menüből gyötört arccal kiválasztjuk a komplexumot érintő fő rendszerek egyikét, és egy óriási görgetősávot végigzongorázva (!) megjelöljük a módosításra ítélt objektumot. Azt pedig gondolom már mondanom sem kell, hogy minderre tökéletesen rímelnek a hangokért felelős szubrutinok, átlagosan semmitmondóak (vagy fordítva…), csupán az aláfestő muzsika az, amely kitűnően felesel a fentiekkel. A CD-ről futó zenei betétek könnyed jazz-szólamai finom nyári szellő módjára cirógatják a halandó füleket, ami egy „keményebb" zenét kedvelőtől bizony nem kis elismerés!

Igazából a Mall Tycoon tesztelése során egyszer sem tudtam eljutni el a nagy kérdés megválaszolásáig, nevezetesen, hogy egy magát valamire is tartó fejlesztőbrigád hogyan tud kijönni egy ilyen, már a „kiváltságos" helyzetben lévő tesztelő számára is kínos programmal. Kínos, mert a jól értesült újságíró hiába tudja jól, hogy külhonban csupán 20 dollárért vesztegetnek egy ilyen RTS-képződményt, itthon ettől függetlenül teljes árú portékaként fog felkerülni a polcokra... Egyébként pedig sok sikert kívánok a Holistic Design lelkes csapatának, elvégre nem mindenki képes egy olyan technikai bravúrt végrehajtani, amelyben egy 16 MB-tal megtámogatott grafikus kártyát jelölnek meg minimum konfiguráció gyanánt eme audiovizuális „gyönyöröket" kínáló program számára…

Puma

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 300, 64 MB RAM, 16 MB-os videókártya, 300 HDD, 8x CD-ROM JAVASLAT: Ehhez a játékhoz ez a konfig bőven elégséges.

A zene, de az nagyon

Most másoljam be a cikket?

36 %

WARLORDS BATTLECRY II

▸ UBISOFT ● SSG ● WARLORDSBATTLECRY2.COM ◂

EGY EGYKORI MEGLEPETÉSJÁTÉK FOLYTATÁSA MEGLEPŐEN KEVÉS ÚJDONSÁGGAL, AVAGY ÚRIEMBER AZT MONDJA A CSÚNYA NŐ ARCÁRA: ÉRDEKES...

Jó két éve a körökre osztott stratégiai játékok egyik klasszikusának, a Warlordsnak ausztrál fejlesztőgárdája, az SSG a lassan szállongó Warcraft III-hírektől a homlokára csapott: hiszen ha a harmadik részénél járó sorozatot átemelik valós időbe, egy a Blizzard várva várt játékához hasonló masszív multiplayer üzemmóddal rendelkező hős alapú RTS-t kapnak. A gondolatot tett követte, és 2000 júniusában nem kis meglepetést keltve és nagy sikert aratva megjelent a Warlords: Battlecry.

Mivel a WC3 kiadása késik, a fejlesztők, de valószínűleg inkább a kiadó úgy gondolta, gyorsan húzzunk le még egy bőrt a rókáról, hiszen aki valamennyire is ismeri a játékipart, az előre látja, hogy a Blizzard-játék megjelenését követő jó félévben magára valamit is adó kiadó nem fog stratégiai játékot megjelentetni – úgyse lenne sok esélye... Így hát némi szidolozás után piacra dobták a Battlecry 2-t, és eme felvezetőből talán kiderült: valójában csalódást okozott számomra az új rész. Röviden megfogalmazva: ez a korong küldetéslemeznek sok, folytatásnak, új játéknak kevés. Bár új grafikus motort kapott, a három új faj (Dark Dwarfs, Daemons, Fey) és a 4-4 új hős és osztály túl sokat nem tesz hozzá az eddigiekhez, és mivel sok idő nem volt a fejlesztésre, főleg nem egy új sztori kiötlésére, ezért az SSG nagyvonalúan szemétre dobta az egyjátékos üzemmódból a sztorit. Helyette egy dinamikus (bár tegyük hozzá: jól játszható) kampányrendszert kapunk, melynek egyetlen célja: Etheria világának totális meghódítása.

Beszámolóm formájának épp a kevés nóvum miatt egy hibrid metódust választottam – a játékkal most ismerkedőknek bemutatást nyújtok, beleszőve, néhol kiemelve az újdonságokat.

A Battlecry egy hősközpontú játék, melyben egy RPG-szerűen fejlődő hadvezérrel kell kitűzött céljainkat megvalósítani, mely figura folyamatosan gyűjtve tapasztalati pontjait (XP) egyre több mindenre lesz képes, több varázslatot tanul meg, erősebb, ügyesebb lesz – minden egyéb más e köré csoportosul. A WBC nagy unikuma volt, hogy kedvenc hősünket a kampánymódból átvihettük a skirmish módba és a multiplayer játékba, és ez nem is változott most sem. Az RPG-rész a klasszikus D&D szabályrendszeren alapul, megfelelően leegyszerűsítve. A játék elején először ki kell választanunk hősünknek egy fajt a rendelkezésre álló egy tucatnyi közül, melyeknek négy jellemzője van: erő, ügyesség, intelligencia és karizma. Az adott faj sok mindent meghatároz: milyen nyersanyagokra lesz leginkább szüksége, milyen előnyei és hátrányai vannak, és legfőképp, hogy a négy kaszt (itt mesterség a neve: warrior, rouge, priest, wizard) közül hősünk melyiket választhatja majd.

A következő lépés karakterünknek arcot és nevet választani, valamint „üzemmódot" képességeink (vagy önbizalmunk) szerint: a „normal" módban egy megnyert csata egységnyi XP-t ad, de az elvesztett is ad párat vigaszul. A „tinman" 25%-kal több XP-t nyújt győzelemkor, de vereség esetén nem kapunk semmit. A „bronzeman" 50%-os győzelmi bónusza mellé egy kiadós zakó az adott szintről való újraindulással büntet, míg a valóban csak mestereknek szánt „iron-man" sikeres küzdelem végén duplázza az XP-t, de ez mellé egyetlen élet jár csak – ha kikapunk, nincs tovább... Érdemes megjegyezni, hogy ezen módok nem egyenlők a nehézségi szinttel, hiszen azt az egyes küldetések előtt állíthatjuk be szintén négy fokozaton, a könnyűtől a moderálton és nehezen át az extrémig.

Ezek után elibünk penderül Erethia festői világa, mely 67 területre van felosztva. A végső győzelemhez elég „csak" 47-et

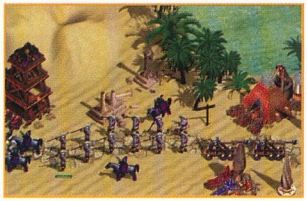
meghódítani, ám mivel a játék egyik célja, hogy hőseinkkel speciális varázsgömböket gyűjtsünk össze, a legértékesebb trófea az összes régió végigküzdéséért jár. Kiváló stratégiai lehetőség, hogy egyszerre több lezúzható terület közül választhatunk, és mindegyik leigázása más-más jutalommal kecsegtet! A játékban található minden tényező növelhető ez által – az egyik ország bekebelezése növeli a lőtávolságot, a másiké gyorsítja bizonyos lények előállítását. Az adott területről az infókat a jobb gomb nyomva tartásával csalogathatjuk elő (hogy miért kell lenyomva tartani, miért nem elég a klikk, arra nem jöttem rá…), így eldönthetjük, melyik győzelmi bónuszra van leginkább szükségünk. Emellett az ott élő faj, és a várható ellenállás nagysága is fel vagyon tüntetve – jó tudni, hogy egy ellenséges főváros meghódítása után az őslakosok feletti ellenőrzés is a mi kezünkbe kerül, és ezután a következő hódítást akár az új „vazallusfajjal" is végbevihetjük! Ezek mellett azt is elolvashatjuk, hogy a sikeres országdúlásért hány arany (itt crown-nak, vagyis koronának hívják) üti a markunkat, és mennyi lesz az adó, amelyet a meghódított ország rendszeresen a kincstárunkba küld majd.

A következő feladat az induló csapat összeállítása. Ez igen fontos lépés, hiszen bár a játék közben lehetőségünk lesz katonák képzésére, ám addig is keveredhetünk (és fogunk is…) csetepatéba, míg sikerül felhúzni az első barakkot. Ráadásul a WBC másik nagyszerűsége, hogy a csatákban edződő veterán egységek a továbbiakban hősünk kíséretét alkotják, és a soros csapatépítésnél már ezekből a kitűnő harcosokból is válogathatunk majd. A csapatösszeállítás pontalapú, azaz minden egység erőssége szerint bizonyos pontszámba kerül – az, hogy mennyit vásárolhatunk el, több tényezőtől is függ. Sajnos elég szűkmarkú a program, ám a válogatás elején néha felkínálja, hogy némi koronáért cserébe növeljük a „keretünket". Sajnos a legdrágábbak kíséretünk veteránjai, így előfordulhat, hogy csak egy vagy két segítőt vehetünk magunk mellé…

Mindezek végeztével jöhet a leiga. Kis seregünk megjelenik a térképen, és elindulhatunk felfedezőzni. HOMM-re emlékeztető módon ha bányára bukkanunk (négy nyersanyag van: arany, kő, érc, kristály), hősünk át tudja konvertálni azt saját céljainkra. Az 'R' gomb lenyomásával bekapcsolhatjuk a hatósugár kijelzését, az ebbe a körbe eső minden épületre hat az átalakítás. Ha találunk egy elég nagy és biztonságosnak ítélt helyet, elkezdhetjük településünk építését (célszerűen valahol a térkép sarkában, ha lehet, bánya, bányák közelében – általában erre a célra megfelel az a placc, ahol megjelenünk a pályán, hiszen legtöbbször itt pár őrtornyot is találunk). Miután hősünk összekalapálta a főépületet, jöhet a megszokott RTS módi: munkástermelés, építkezés (barakkal érdemes kezdeni, hiszen szükség lesz a haderőre), majd a fejlesztgetések, ennek nyomán új épületek és egységek elérése és a többi. Ennek érdekében érdemes, sőt muszáj kastélyunkat rögtön a második szintre húzni – majd egyre feljebb, egész az ötödik „emeletig". Javaslom, hogy kezdetben csak kisebb portyákat tegyünk, és inkább a meglévő bányákat védjük, hogy minél előbb összeálljon egy ütőképes hadsereg a továbbiakra. (A nyersanyagtermelést gyorsíthatjuk, ha a bányákba munkásokat küldünk.)

KÉSZÜL A WARLORDS 4!

A készítők megerősítették, hogy már javában készül a nagy ös folytatása vadonatúj motorral, tehát a hagyományos körökre osztott stratégiák szerelmeseinek sem kell szomorkodniuk – bár valószínűleg a HOMM4 várható közeli megjelenése miatt a Warlords 4-re várunk kell az év végéig…



Ha megvan a megfelelőnek ítélt haderő, elindulhatunk a hódításra. Mivel elég uncsi lenne 67-szer ezt az imamalmot megtekerni (építés, csata, új ország, építés, csata…), hősünk a pályán lévő mauzóleumok és oltárok meglátogatásával kisebb küldetéseket vállalhat be, például tíz ellenség legyőzése után kap egy jófajta kardot, vagy 300 arany jutalomért egy találós kérdést kell megfejteni. (A változatosságot szolgálja az is, hogy az újabb küldetések előtt néha kisebb események zajlanak le – például bejelentkezik jó pénzért pár zsoldos, hogy az elkövetkező hadjáratra szívesen beállnának zászlónk alá, vagy értesítést kapunk, hogy egy meghódított területet portyázó szabadcsapatok fenyegetnek, és egy ki-ki alapú csatában lenyomhatjuk őket.)

Bár a fejlesztők állították, hogy a kötelező két penzum, az erőviszonyok kiegyensúlyozása és a megfelelő AI „kiképzése" megtörtént, fogadjuk ezt kellő fenntartással. A mesterséges értelem időnkénti csetlésebotlása már az előző játékban is rontotta az összképet – ezt teszi sajnos most is. A balanszírozás jobban sikerült, bár belecsúszott pár durva dolog. A WBC2 egyik nagy találmánya a titán, mely páros lábbal billenti feléken a patikamérleget – pontosabban billentené, ha épp a „súlyozzuk ki, de nagyon" elv miatt nem lenne szinte elérhetetlen: csak a technológiai fa legtetején, azaz minden lehetőségünk felfejlesztése végén képezhetjük ki pofátlan összegért, ráadásul olyan lassan termelődik, hogy mire előcammog a fészkéből, seregünk felégeti, felszántja és sóval behinti az egész nyomorult országot, és ott ásítozik a szántás szélén. Mivel pedig kíséretünkbe csak olyan egységet vehetünk majd fel, amelyik már rendesen bizonyított a küldetés során, ne is álmodjunk róla, hogy magunkkal vihetjük a következő csatába őkelmét. (Akkor meg minek?!)

Hősünk a bolyongás során belebotlik csinos kis ládikákba (ezek hol „csak úgy vannak", hol egy-egy épület vagy hős leamortizálása után kerülnek elő), melyekben mindenféle hasznos holmit találhatunk (fegyver, pajzs, zászló, ékszerek, vértezet, csizma, etcetera). Ezek egy vagy több jellemzőnket növelik 1-2 ponttal – ha viseljük őket. Hét cuccot lehet karakterünkre aggatni, plusz van egy négy férőhelyes hátizsákunk is, így lehet taktikázni jól – például csata előtt a HP-t növelő karkötőt vesszük fel, míg az épületek tulajdonba vételénél a konverzió idejét csökkentő gyűrűt húzzuk az ujjunkra.

A készítők közeli rokonainak sűrű és meglehetősen profán emlegetése akkor hagyta el jelen sorok írójának többre érdemes ajkait, amikor kiderült, hogy játék közben csak egy gyorsmentésre van lehetőség (ami persze az előzőt felülírja), ráadásul szintlépéskor ez is törlődik…

Említettem már a lecserélt grafikus motort, mely szépen teljesít – színekben gazdag a látvány, akár 1600x1200-ig emelhetjük a felbontást, és egy alrendszer gondoskodik az időjárási effektekről, a napszakok változásáról és a mintegy száz fajta varázslat megfelelő vizuális megjelenítéséről. Ez a rész tényleg nagyon rendben van, mint ahogy a hangok is és a zene – bár ez utóbbit mindössze négy darab piciny mp3 képviseli, mintegy húszpercnyi kelta gyökerű muzsikával. (A készítők is érezhették, hogy ez kissé kevés, ezért lehetőségünk van saját hanganyag lejátszására is…)

Természetesen a szokásos holmikat megtaláljuk a korongon – beépített pályaszerkesztő, skirmish és multiplayer mód. Utóbbi a játék fő ereje, hiszen a fejlesztők szerint is erre építettek mindent – a megfelelő kapcsolattal rendelkezők rengeteg, élvezetes játékmód közül választhatnak a Ubisoft szerverein.

Az utolsó bekezdés mindig az összegzésé, a benyomásoké, ami kissé felemás ez esetben. Aki először találkozik a programmal, annak valószínűleg nagyon fog tetszeni. A régi „wébécések" a kevés újdonság miatt biztosan húzni fogják a szájukat. Arra mindenképp jó, hogy a HOMM4-ig és a Warcraft 3-ig hátralévő kis időt valahogy kihúzzuk vele. És – legyen ez a zárszó – látványnak semmiképpen nem utolsó…

]{redenc

FIGYELEM! NAGYON FONTOS!

A játék – Windows XP új követelményeire való hivatkozással – minden, a felhasználóval összefüggő állományt a My Documents (magyar op.rendszerben: Dokumentumok) könyvtár Warlords Battlecry II alkönyvtárába pakol – a mentéseket, a hősök adatait és a netről leszedett vagy általunk gyártott térképeket, valamint a saját zenét is ide kell rakni. Ez nemcsak az XP-re, de visszamenőleg Win95-ig minden rendszerre érvényes. Jól vigyázzunk tehát, ne töröljük és ne mozgassuk el ezt a könyvtárat, mert oda mindenünk!!!

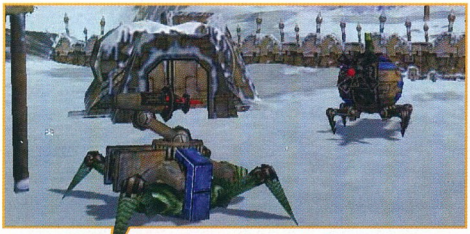
ÉRTÉKELÉS

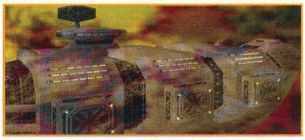
MINIMUM CONFIG: Pentium II 350 vagy AMD K6-3 300 MHz, 64 MB RAM, 850 MB HDD, 8 MB videókártya (DirectX 8 komp.), Windows 95/98/ME/2000/XP **JAVASLAT:** minél nagyobb felbontásra képes videókártya és monitor, sok memória, EAX-es hangkártya

Szép effektek
A régi de még mindig jó alapötlet
Többjátékos üzemmód

Kevés újdonság

84%





RIM - BATTLE PLANETS

FIHSTANK ● TRINODE ● WWW.RIMTHEGAME.COM

ISMERETLEN TERÜLETEK FELKUTATÁSA, BARÁTSÁGTALAN IDEGEN LÉTFORMÁK, SZŰKÖS ELLÁTMÁNY – EGYSZÓVAL A SZOKÁSOS FELÁLLÁS, EZÚTTAL SCI-FI BUROKBAN.

Bizonyára van az olvasók között olyan, aki elgondolkodott már azon, hogy milyen különleges stratégiai képessége volt Hannibálnak, Napóleonnak vagy Bem-apónak, hogy le tudtak vezényelni egy csatát, és irányítani tudták a csapataikat úgy, hogy azok mindig a kellő helyen legyenek. Nos, a RIM-nél kiemelkedő szerepet kap a helyezkedés, mint majd a későbbiekben láthatjuk.

Az RSS Solarius csillagközi cirkáló fedélzetén kezdődik az egész történet, miszerint a RIM expedíció keretében haladunk az eddig feltérképezett csillagrendszer széle felé, hogy felkutassunk egy lehetséges "Öreg" civilizációt. Mi Adamski kapitányt fogjuk alakítani, aki csipkelődő humoráról és szókimondó természetéről híres. Tiszt lévén nem csak kötelesség, hanem felelősség is hárul rá, amiből ha úgy érzi, hogy eleget kapott, nem restelli szóvá tenni azt a feletteseinek (főleg ha az a parancs Murdogtól, a hajó parancsnokától érkezik). Kalandjaink során égitestről égitestre vándorolunk újabb és újabb minták meg kőzetanyagok begyűjtése végett, amiket csinos tudósnőnk kérésére kell begyűjtenünk. Természetesen a bonyodalom ott kezdődik, hogy mindenféle előzetes vizsgálódás nélkül szállunk le egy bolygóra, amit színes, tengeri herkentyűkhöz hasonló lények laknak. A váratlan "belépőnek" köszönhetően elharapódzik a hangulat, majd a "találkozás" egy katonai akcióba torkollik. Ennek az incidensnek híre megy a naprendszerben, és ez az idegen faj ettől kezdve legádázabb ellenségének tekint bennünket. Ezekről az élőlényekről azt kell tudni, hogy igen magas intelligenciával és toxikus vegyi fegyverekkel rendelkeznek, aminek a mi jól felkészített harci járműveink sem tudnak teljesen ellenállni. Ellentétben az ő páncélzatuk majdnem sebezhetetlen, ezért csak jól kivitelezett és megszervezett ütközetekben kerekedhetünk föléjük – a biztonságos lőtávolságot betartva.

"Lépj, vagy leütlek!" – ezeket a szavakat nagyapámtól sokat hallottam gyerekkoromban, miközben tanított sakkozni. Ahogy játszottam a RIM-mel, ennek a mondatnak a súlyát újra átéreztem, hiszen az RTS-ektől eltérően itt nem csak az ellenség legsebezhetőbb pontjába kell belerohanni és várni, hogy a katonáink tegyék a dolgukat, hanem hátrálni, félrevonulni és kivárni is kell. Mondhatnám: a taktika és az ügyeskedés kapta a főszerepet, nem pedig a jól felkészített, gyors haderő. Az egész játék két nagy fázisra épül; az egyikben mozgathatjuk az egységeinket, a másikban támadhatunk (és utána intrószerűen megnézhetjük, hogy mit alakítottunk abban a körben). A mozgás fázisában az éppen kijelölt járművünk körül megjelenik egy szürke folt és egy kékvonalas alakzat. A folt azt a területet határolja, amerre elmozoghatunk az adott körben, a kék vonal pedig a lőtávolságunkat jelöli az adott helyről. (Minél magasabb helyre kapaszkodunk fel, annál nagyobb lesz az a távolság, ahová még ellőhetünk.) Ügyeljünk arra, hogy a tereptárgyak akadályozhatnak bennünket mind az előrejutásban, mind pedig a lőtávolságunkban, ugyanakkor igazi fedezéket nem nyújtanak. Amikor szemtől szembe kerülünk egy ellenséggel, próbáljunk meg úgy helyezkedni, hogy csak mi lőhessünk rá, ő pedig ne tudjon eltalálni bennünket. Ezt a problémát megoldhatjuk egy magaslati helyről kivitelezett támadással vagy a nagy lőtávolságú Strike-okkal. Ha a lőtávolságon belül ragadunk, –missziótól függően – egy vagy több páncélozási lehetőségünk adódik; vonjunk pajzsot magunk köré, ezzel mérsékelhetjük a találatok erejét. Megoldás lehet az is, hogy még a körön belül társunk segítségére sietünk a többi gépjárművel, s össztűz alá vonjuk az ellenséges delikvenst – ekkor viszont figyeljünk arra, hogy ne csináljunk nagyobb veszteséget a meglévőnél. Páncélt csak akkor használjunk, miután meggyőződtünk róla, hogy tényleg az ellenséges tűzvonalban vagyunk és vannak olyanok, akik ránk céloznak (ezt egy piros halálfej jelzi a gépjárművünk felett).

Némelyik részküldetés sikeres teljesítése után bónuszcsomagokat kapunk, amelyeket bármelyik gépjárművel felvehetünk. Ezek a pakkok növelik a szervizre költhető pénzmennyiségünket, ahol fejleszteni, javítani vagy felspécizni tudjuk az egységeinket. (F5) Sajnos a megszokottól eltérően az itt véghezvitt módosítások nem a géptípusokra vonatkoznak, hanem csak a kiválasztott egyedekre (amiket érdemes megóvni a küldetések végéig).

Nagyra méltányolom a Fishtankos fiúk munkáját, hiszen számos "maradandó darab" került már ki a műhelyükből, és mint említettem, ez a game sem mondható rossznak; de ha összehasonlítom a kategóriájában szereplő más játékokkal, akkor azt kell mondanom, hogy hamar fel fog kerülni a legfelső polcra.

Laclow

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 266, 64MB RAM, 3D card, 660 MB HD, DirectX
JAVASLAT: PII 466Mhz, 128MB RAM, 16MB video

Jó hangok és kameramozgás
Könnyű kezelhetőség
Állítható nehézségi fok

Grafika
Unalmas a támadásokat alátfestő zene (amiket végig kell nézni sajnos)

75%

WARCOMMANDER

CDV ● INDEPENDANT ARTS SOFTWARE ● WWW.WARCOMMANDER.COM

A CDV MOSTANSÁG ÚGY LÁTSZIK, RÁÁLLT A II. VILÁGHÁBORÚS STRATÉGIÁK KIADÁSÁRA, DE SAJNOS LEGÚJABB REMÉNYSÉGÜKKEL SEM SZÁMÍTHATNAK ÁTÜTŐ SIKERRE...

Biztos van néhány stratéga, aki még emlékszik a nem is olyan rég kiadott Sudden Strike-ra, mely szintén egy, a CDV által kiadott RTS volt, és témáját természetesen a 2. világháború képezte. Bár kitűnt társai közül Commandos-os beütésével, vagyis hogy egy fix csapatot kellett irányítanunk mindenféle „termelési" lehetőségek nélkül, de ronda grafikájával és kissé buta AI-jával nem rúghatott labdába a többiek mellett. Most ugyanez a cég megpróbál előrukkolni egy meglepően hasonló játékkal, azzal a különbséggel, hogy itt nem a különböző harci gépeken, hanem csak az emberek munkáján lesz a hangsúly.

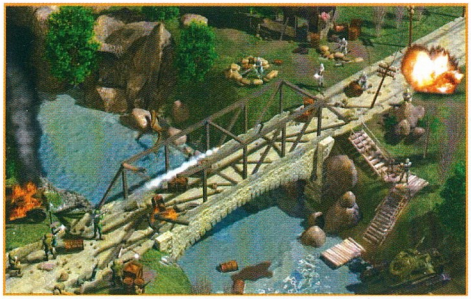
Mint azt sejthetjük, a világháború nagy és kevésbé nagy csatáit kell újrajátszanunk, sajnos csak szövetséges (azon belül pedig amcsi) oldalon. Olyan helyszíneken kell helyt állnunk, mint az 1944. június 6-ai partraszállás a normandiai partokon, vagy a Domfronti ütközet, de körbejárjuk szinte egész Németországot, míg el nem jutunk Európa legbelsőbb ellenséges területeire is.

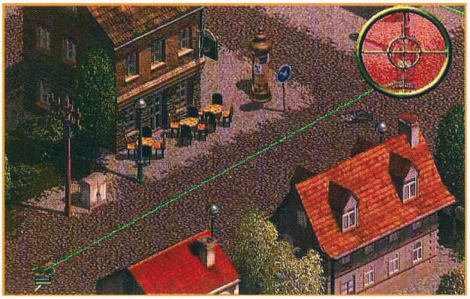
A Sudden Strike-hoz hasonlóan itt is egy adott létszámú hadsereggel kell gazdálkodnunk, és azokkal végigvinni a küldetéseket, a lehető legkisebb veszteségekkel. Mivel utánpótlásra aligha számíthatunk, meg kell tanulnunk vigyázni embereinkre. Figyelnünk kell, hogy mindenki a neki legmegfelelőbb feladatot lássa el, és ne rohangáljanak az ellenség géppuskái elé ész nélkül. Ebben nagy szerepe van a parancsnoknak, aki összefogja szakaszunkat, és megfelelő szinten tartja a morált. Ha netalántán elhalálozna, akkor komoly gondok elé nézhetünk majd, mivel embereink könnyebben felhúzzák a nyúlcipőt a rázósabb helyzetekben, valamint kevésbé lelkesen is harcolnak. Rajta kívül még 10 karakterosztály különíthető el, melyek természetesen nagyban különböznek, egymást jól kiegészítik. Mint ahogy az építgetős stratégiákban, itt is fokozatosan kapjuk meg az új arcokat, így az alap katona mellett hamarosan megjelenik a nehézgéppuskás, majd a mesterlövész, és így tovább. Később már eléggé sokoldalú karakterek is a birtokunkba juthatnak, akiknek a speckó tulajdonságainak kihasználásán sokszor egy egész küldetés is múlhat. Például a Pioneer segedelme nélkül elég csúnyán arcunkba robbanhat egy akna, de ha szürcsölő (gyk: kereső) üzemmódba kapcsoljuk a kis aranyost, könnyen megtalálhatjuk a föld alá rejtett szeretetcsomagokat. Kellemes tulajdonsága, hogy hatástalanítani is tudja ezeket, de ha egy-egy forgalmasabb kereszteződésbe vagy esetleg a tiszti latrina alá akarnánk ilyeneket elrejteni, akkor már a nehézgéppuskás szolgálatait kell igénybe venni.

Mivel amcsi oldalon harcolunk, szerencsénkre minden katonánknak van fegyvere,

SUDDEN STRIKE

2000 legvégén kiadott game volt ez, mely akkor nagyon jól betöltötte a második világháborús stratégiák piacán tátongó hatalmas űrt. Lényegében betegségei ugyanazok voltak, mint a most tárgyalt programunknak, mégis többet nyújtott nála. Az egyik legnagyobb pozitívuma a WC-hez (HAHAHA) képest, hogy ott nem csak a sokak által – érthető módon – nem kedvelt amcsikat irányítva juthattunk el a végső győzelemig, hanem kipróbálhattuk azt is, milyen egy ruszki vagy egy német hadseregget irányítani. Azt azért meg kell hagyni, hogy a grafikája rosszabb volt, de hát oroszok csinálták...





sőt némelyiknek még gránátja vagy más extrája is. Az elsődleges egyver mindig valamilyen géppuska, míg másodlagos általában kettő van. Ezek szintén eléggé változatosak, pl. a sniper „láthatatlanná" tud válni, vagy távcsövesével messziről lelőni a rosszfiúkat, a medic gyógyít, a parancsnok pedig ösztönözni tudja a fiúkat. Ami viszont kellemetlenül érinthet egyeseket, az a lőszer kifogyhatósága. Bizony előfordulhat, hogy embereink csak állnak, és végigmozizzák saját halálukat, mert nem tudnak mást tenni, ha üres a tár. Szerencsére, ha szükségünk lesz rá mindenképp, akkor tudunk zsákmányolni az ellentől egy-egy megfelelő szállítókocsi eltérítésével, de néha utánpótlást is kapunk majd. Ezek repülőn is érkezhetnek – ezeknek olyan formáit is kérhetjük, amelyek nem nekünk dobják le a pakkot, hanem a németeknek... persze a csomag tartalma akkor más lesz ☺.

A küldetések meglepően változatosak. Nem mondható el róluk, hogy mindig csak az „irtsunk ki mindenkit" lenne a cél. Van mikor pont hogy védekeznünk kell, de előfordul, hogy észrevétlenül kell szabotálnunk bizonyos fejlesztéseket, avagy éppen ellopnunk azokat. Küldetésenként általában egy fő cél van, melyet teljesítve azonnal léphetünk is a következő missziónak (ha akarunk sem maradhatunk a mapon), de aki szereti a kihívást, és a bónuszokat, azok nyugodtan nekiveselkedhetnek a mellékküldetéseknek is (a töltényekre kattintva nézhetjük meg ezeket). Figyelmeztetek azonban mindenkit: a lényeg az elsődleges feladat(ok) teljesítése, szóval csak akkor fogjunk neki a lényegtelenebb dolgoknak, ha biztosak vagyunk a győzelemben, mert több órai játék veszhet kárba, ha mondjuk pont azon a három emberen múlt volna az ütközet, akiket egy kis ajándék reményében véreztettünk el korábban.

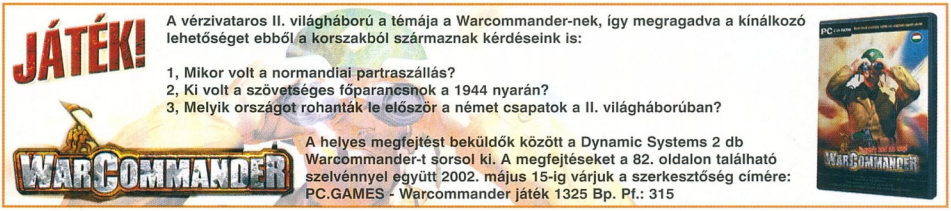
Lényegesnek tartom megemlíteni a mesterséges intelligenciát, amely olykor képes könnyeket csalni az ember szemébe (nem jó értelemben). Sokszor fordult elő, hogy katonáim birka módjára kacsasorban (néha én is csodálkozom, milyen szóképeket vagyok képes összehozni) rohannak az opposing force felé, akik vigyorogva lövik őket halomra, mint valami elfuserált terminátorfilmben. Az ellen viszont sokszor roppant élethűen viselkedik: nem vesz észre, ha tőle egy méterre a fakerítés túloldalán másznak a porban, de ha meglát, nyomban hívja társait, akik bekerítve gránátokkal ritkítanak meg minket, és csak ezután kezdenek el gépfegyverrel kilyuggatni. Ezek miatt iszonyatosan nehéz már a legelején is a játék, de ha belerázódunk, megtanulunk gondolni és nem csak esztelenül rusholni, sokkal több eséllyel indulhatunk harcba.

A külcsínt nézve az egyik szemem sír, a másik nevet. Mikor megláttam az intrót, kissé megdöbbentem, mert nem vártam ilyen jó minőségű videót (bár csípte a szemem, hogy meglepő hasonlóságot mutatott a Ryan közlegény megmentése c. film kezdő képkockáival). A szépen kidolgozott animált főmenü szintén megnyugtatott, gondoltam, itt már nem lehet gond (én hülye). De mikor megláttam legelőször „élesben" a programot, háát igencsak elszomorodtam, vagy inkább dühös voltam, esetleg mindketto egyszerre . Ugyanis a grafika igencsak ronda, és akkor még enyhén is fejeztem ki magam, annyira szánalmasak az animációk. A robbanáskor szétszóródó földdarabok pixelei, a szögletesen forduló autók, az élethűnek kikiáltott robbanáseffektek (azért a tűz szép!) mind-mind azt az érzést keltették bennem, mintha ezt láttam volna valahol. Igen, a Sudden Strike-ban. Pedig az több mint egy éve volt, és ez már akkor is elavultnak számított…A kétfokozatú zoom használhatósága is kétségbe vonható, mivel bár a közelebbi nézettel elég szép a táj, de sokat nem nagyon fogunk látni, a távolabbinál pedig olyan messzire helyezték a kamerát, hogy már 800x600-as felbontás esetén is alig lehet megkülönböztetni a légypiszok méretű emberkéinket egymástól, ráadásul a környezet is sokat veszít látványából.

Hangok terén sem mondhatnám kiemelkedőnek a kicsiket. Valahogy kicsit műanyaghangúak a fegyverropogások, és ugyanúgy az összes környezeti hang. Szánalmas, hogy embereink és az ellenségünk sem képes 3-4 beszólásnál többet produkálni, amely egy hosszabb küldetés során már felettébb idegesítő tud lenni. Egyedül a robbanáshangok sikerültek „hatásosra", melyek főleg a D-dayes mapon sokkolóak, no persze nem olyan mértékben, mint pl. a már fentebb említett filmben.

Összességében bár jól lehúztam, elég jól eltöltöttem vele az időt, és egy egész jó játékot ismerhettem meg benne, ahol tényleg nem a szemtől szembeni harcokon van a hangsúly, hanem a taktikán. Bármennyire is lesz ezáltal különb valamelyest a többinél, ez sajnos már nem elég. Ha legalább egy fokkal lehetne játszhatóbb, és csak egy picit lenne szebb az ördögnél, sokkal jobb százalékot írnék a megfelelő rubrikába, de így sajnos csak a kihagyott ziccerek között foglalhatja el méltó helyét…

Csuvi



A vérzivataros II. világháború a témája a Warcommander-nek, így megragadva a kínálkozó lehetőséget ebből a korszakból származnak kérdéseink is:

1, Mikor volt a normandiai partraszállás?
2, Ki volt a szövetséges főparancsnok a 1944 nyarán?
3, Melyik országot rohanták le először a német csapatok a II. világháborúban?

A helyes megfejtést beküldők között a Dynamic Systems 2 db Warcommander-t sorsol ki. A megfejtéseket a 82. oldalon található szelvénnyel együtt 2002. május 15-ig várjuk a szerkesztőség címére: PC.GAMES - Warcommander játék 1325 Bp. Pf.: 315

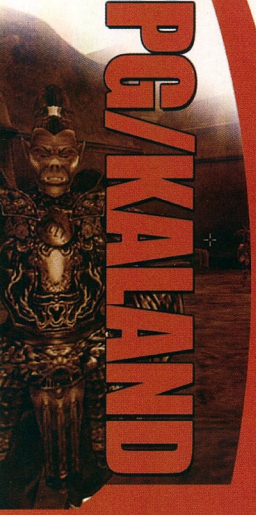
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PIII 700Mhz, 128Mb Ram; 16 Mb-os videokártya; Win9x/2000; 600Mb **JAVASLAT:** processzorból csak akkor kell ekkora, ha nagy felbontásban akarunk játszani (1024, vagy afölött)

Taktikázásra ösztönöz
Szép videók; néha élvezetes is lehet

Ronda; buta AI
Gyenge hangok

79%



NEVERWINTER NIGHTS

INFOGRAMES ● BIOWARE ● WWW.BIOWARE.COM/GAMES/NEVERWINTER_NIGHTS/

Fene egy jó egy arc ez a Greg Zeschuk! Legalábbis ez derül ki az egyik, napokban megjelent interjúból, amit a Gamereviewonline.com követett el a Bioware szerepjátéka, a Neverwinter Nights kapcsán. Tudniillik, neves barátunkat nem átallották olyan kötekedő kérdésekkel bombázni (manapság már csak ilyen agresszívek ezek az újságírók), mint hogy – legalább elvi szinten – készül-e a folytatás vagy egy-két kiegészítő lemez. A felelet természetesen egy diplomatikus, ámde végtelenül őszinte nemleges válasz volt, szinte érződött rajta, hogy nem a klasszikus marketing-fogások egyike, hanem az alkotói öntudat inspirálta. A sikerváromány program egyébként a Dungeons&Dragons harmadik változatának alapjaira építkezik, olyannyira, hogy a számítógépes RPG-k hagyományaival szakítva előre meghatározott történet és cselekmény nélkül fog egy általunk – és persze a kalandmester instrukciói alapján – teljesen szabadon alakítható non-lineáris játékmenettel büszkélkedni (magyarul nincsenek a készítők által előre megírt küldetések, szórakozásunknak csak a képzeletünk szab határt, ami ugyebár emberi mivoltunknak köszönhetően igencsak hatalmas és fantáziadús...). Megjelenése nyárra datálható.

52 ... Call of Cthulhu
53 ... Shaman
54 ... The Elder Scrolls III: Morrowind
55 ... Syberia
56 ... The Secret of the Nautilus
58 ... End of Twilight
59 ... Grandia 2

TARTALOM

1. Wizardry8	Sir-Tech
2. Dark Age of Camelot	Wanadoo
3. Diablo II: LoD	Blizzard
4. Baldur's Gate 2	Interplay
5. Grandia 2	Ubi Soft
6. Icewind Dale	Interplay
7. Anachronox	EIDOS
8. Planescape Torment	Interplay
9. Discworld Noir	GT Interactive
10. Final Fantasy VIII	SquareSoft

TOP 10

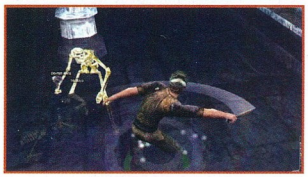
DARK AGE OF CAMELOT

WANADOO EDITION ● MYTHIC ENTERTAINMENT ● WWW.DAOC.COM

Úgy látszik, a Fox Interactive és a Westwood után most a Mythic Entertainment is beáll abba sorba, amelyben azt vallják a résztvevők, hogy nem csak a játék kiadásáig, hanem azután is törődni kell a fogyasztókkal, ugyanis a minap bejelentette a cég, hogy a többszörös díjnyertes online szerepjáték, a Dark Age of Camelot filmadaptációja kapcsán frigyre lépett az Abandon Entertainmenttel. Csak halkan jegyzem meg, hogy a két cég korábban már a Dimension Films-szel is kapcsolatba lépett, úgyhogy nagyon is jó esély van arra, hogy végre ama neves celluloidszalagon is visszaköszönjön a DaoC sajátos fantasy miliője.

Dungeon Siege	2002/04	Microsoft
Shadow of Destiny	2002/04	Konami
Arx Fatalis	2002/05	Fishtank
Shining Lore	2002/05	Phantagram
The Cult	2002/05	3D People
The Elder Scrolls III: Morrowind	2002/05	Ubi Soft
Icewind Dale II	2002/07	Virgin Interactive
Dragon Empires	2002/09	Codemasters
Largo Winch	2002/09	Ubi Soft

ELŐREJELZÉS



DUNGEON SIEGE

MICROSOFT ● GAS POWERED GAMES ● WWW.DUNGEONSIEGE.COM

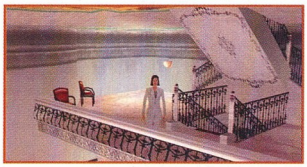
Érdekes kis interjú látott napvilágot az egyik elismert online szaklap, az IGN hasábjain. Neves kollégáink az élő legendaként számon tartott Chris Taylor brigádját, a Gas Powered Games-t faggatták a már aranycsillámokkal felvértezett RPG-jük, a Dungeon Siege kapcsán. Az exkluzív iromány ból kiderült, hogy a „Stáb legkedveltebb szörnye" kitüntető címet egyértelműen a Rock Beast (kőszörny) nyerte el, bár az odvas fák árnyékában magát lángoló szempárral elárúló Darklingek vad hordája, illetve a mocsári boszorkányok „elbűvölő" társadalma is nagy népszerűségnek örvendett. Persze nyilatkoztak olyanok is (pl. Lee Phemister), akik nem egy kreatúra – remélhetőleg – elkeseredett harcát, hanem több faj (pl. csontváz, kísértet, illetve az előbbiek) jól szervezett támadását, illetőleg a meglepett játékos kétségbeesett kapkodásait komálták... de ezt inkább tudjuk be a tudatalattiban megbúvó szadista hajlam pillanatnyi kontrollálatlanságának...

STAR WARS GALAXIES

ACTIVISION ● VERANT INTERACTIVE ● HTTP://STARWARSGALAXIES.STATION.SONY.COM/

Majd egy évvel a játszható karakterfajok kiállítása után újra megnyitja kapuit a LucasArts és a Verant Interactive közös fejlesztésének, a Star Wars Galaxies-nek a sajátos állatkertje, hiszen a készítők a napokban úgy döntöttek, a hivatalos honlapjukon egy korrekt jellemzés keretében elkezdik felfedni a játékban várható állatfajokat, illetve azok nevét és tulajdonságait.

Elsőként a vámpírszerű gackle bat, a gnort, és a rancor névre hallgató kreatúrák kerültek terítékre, de hamarosan követni fogják további lények jellemrajzai is, természetesen néhány szépséges karcolattal megfűszerezve, nehogy már annyira sűrítettnek hassanak az első látásra "valóban" töménynek ható információmorzsák...



THE WATCHMAKER

MÉG NINCS ● TRECISION ● HTTP://GOTGAMEENTERTAINMENT.COM/WATCHMAKER/INDEX.HTML

Noha az utóbbi pár évben a kalandjátékokat szinte halálra ítélte a számítógépes programok piaca, úgy látszik, mégis feltámadnak halotti poraikból, ugyanis számos kiváló (The Longest Journey, Monkey Island 4) és kevésbé megnyerő (Jerusalem) próbálkozás után most a Trecision próbálja megtörni a csendet The Watchmaker nevezetű projektjével a csilli-villi first person shooterek és a klóninváziót elindító stratégiai játékok forgatagában. A program egyébként a hozzánk oly közeli Ausztriában játszódik, ahol is egy bizonyos Victoria Conroy ügyvédnő és paranormális jelenségek után kutató Darrel Boone megtestesítőjeként kell majd egy misztikus tárgy megszerzésével megakadályoznunk a helyi fanatikus csoport világrátörő terveit, ám hogy ez ne legyen oly egyszerű feladat, a fejlesztők mindezt megspékelik egy kis 3D összhatással a'la Grim Fandango, illetve Escape From Monkey Island. Megjelenése a nem is oly távoli nyár közepe felé várható.

EVERQUEST: PLANES OF POWER

SONY ONLINE ENTERTAINMENT ● SONY ONLINE ENTERTAINMENT ● HTTP://EVERQUEST.STATION.SONY.COM/POWER/

Azt szeretem a Sony Online Entertainmentben, hogy a kiadókörökben általánosnak – és természetesnek – mondható pénzsóvár üzletpolitika helyett mindig is játékosainak megelégedését tartotta szent célként maga előtt, miként a napokban is, mikoron bejelentette, hogy egy újabb kiegészítő lemezzel kíván az EverQuest-fanek „jótevője" lenni. „Önzetlen" tettét igazolandó, a hivatalos honlapon is helyet szorított Planes of Powerre hallgató produktumának, amely természetesen a The Shadows of Luclin nevezetű add-onban már sikeresen debütált továbbfejlesztett grafikus motort fogja használni. A kiegészítő lemez Norrath isteneinek – 18 zónára felosztott – hazájába való bebocsátást tesz lehetővé, ezzel több mint 165 zónára duzzasztva az EverQuest már amúgy is óriási kiterjedésű univerzumát.

Puma

CALL OF CTHULHU

DARK CORNERS OF EARTH

FISHTANK INTERACTIVE ● HEADFIRST STUDIOS ● WWW.FISHTANKGAMES.COM

PRÓBÁLD MEG KIEJTENI, MAJD HA MÁR ELEGET GYAKOROLTAD, KEZDD EL MEGTANULNI JÁTSZANI IS!

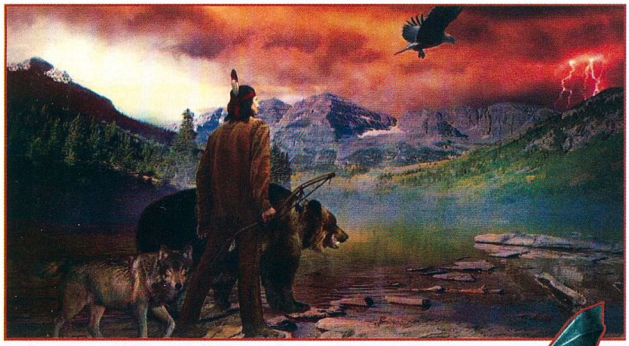
Ha annyit mondok, hogy H. P. Lovecraft, mindenkinek beugrik valami. Vagy egy regény, vagy a papíron és cerузán alapuló szerepjáték-rendszer. Lovecraft műveire, ahogy ez szokott lenni, csak jelentős késéssel figyelt fel az olvasóközönség, ám az ő sikere is bizonyítja, hogy horrorra igenis szükség van. Az embereket ma sci-fi horrorok, predátorok, alienek, a múltban játszódó vámpíros sztorik kötik le; a gyerekek már nem Grimm testvéreket és Andersen műveit olvassák, hanem Stephen King alkotásait.

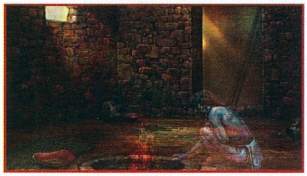
A játék a huszadik század elején játszódik, viszont a történet tartalmaz korunkon is túlmutató elemeket. Mert hát mi is a sztori? Évmilliókkal az ember megjelenése előtt a földön már zajlott élet. Mindenféle idegen bolygókról a még idegenebb értelemmel bíró élőlények népesítették be a földet. Képességeik között találhatóak voltak olyanok, amikre mi mai szemmel csak a varázslat kifejezést használnánk. Kolóniákat hoztak létre a saját fajuk számára, a probléma csak abban volt, hogy ők sem jártak közelebb a világbéke felé vezető úton, mint mi. Tehát a nagy kolonizálás háborúkba fulladt, ami elősegítette eltűnésüket a Földről, ám természetesen, ahogy lenni szokott, maradtak közülük életben, de ezek az egyedek is a föld eldugott részeiben állandó kómás állapotban vegetálnak. Ha a csillagok megfelelő állásba kerülnek, felébrednek, és visszaragadják az emberektől azt, ami egykoron az övék volt.

A mi történetünk egy New England-i halászfaluban, Innsmouth-ban kezdődik, ahol titokzatos lények a vérüket az emberekével keverik, így kreálnak torzszülött, halszerű egyedeket. Bizarr, nem? Lesz benne egy kis RPG, egy kis FPS, egy kis kaland. Igazából a Resident Evilhez lehetne hasonlítani, first person módban. A stílus megjelölésénél számomra az akció/kaland a legelfogadhatóbb, amibe még belefér az a tény is, hogy a fejlesztők kooperatív, ill. deathmatch módokat is szeretnének beleépíteni.

Miért kell megtanulni játszani vele? A fejlesztők valami újat akarnak behozni az FPS-ek világába, szakítva a régi hagyományokkal. Ez annyit tesz, hogy a monitorunkon nem látjuk az életerőnket, a fegyverben lévő golyók számát, sőt még a célkereszt is elmarad (HUD hiánya). Ha arra vagy kíváncsi, hogy áll az egészséged, nem kell mást tenned, mint keresni egy tükröt, majd megszemlélni benne magad, vagy csak egyszerűen lenézni a testedre. A sérülések természetesen nagyban befolyásolják képességeinket. Ha a karodon sérülsz meg, nem leszel képes pontosan célozni, ha a lábadban esik kár, akkor a futkorászást kell elfelejtened. A fegyverek között hiába keresel mindent elsőprő plazmaágyúkat és efféléket. A kornak megfelelő revolverek, sörétes puskák, géppisztolyok, dinamitok mellett használhatunk majd fegyverként tárgyakat is, akár egy nagyobb követ, vagy széklábat, ám a fejlesztők megszorítása, hogy csak bizonyos tárgyakat mozgathatunk majd, elkerülendő az engine bugjait (pl. amikor beragadunk két tárgy közé, végül is még mindig jobb, ha a könnyebbik részén fogják meg a dolgot, mint ha elrontják az egészet). A játékban vannak lények, amiket nem lehet evilági fegyverrel sebezni, ekkor jön elő az a különleges képesség, amivel ellenfeleink alapból rendelkeznek, de idővel számunkra is elsajátíthatóvá válik, a mágia. Természetesen ennek használatához is szükség lesz valamilyen materiális dologra, vagyis gyűjtögetéssel is kell majd foglalkoznunk. A novellákból és szerepjátékokból ismerhetjük az őrület fontosságát. Az ígéretek szerint ez is visszajön majd a játékban, így a grafikus motor teljes kihasználtsága mellett emberünk hallucinálni, remegni fog. Olyan dolgokat hoz létre zavarodott elméje, amelyek nem léteznek a valóságban; helyszíneket, lényeket képzel maga köré. A grafikus motorról még annyit, hogy a képek önmagukért beszélnek, a döbbenet akkor kezdődött, amikor az alacsony gépigényt megláttam. Nem tudom, hogy mi fog megvalósulni belőle, de reménykedem, hogy nem fog sokat változni a kiadás után sem. Egy szó, mint száz, én már nagyon várom a programot.

_LL_





SHAMAN

▸ MÉG NINCS ● BOSTON ANIMATION ● WWW.BOSTONANIMATION.COM ◂

SHAMAN – KÖRVONALAZÓDNI LÁTSZIK A BOSTON ANIMATION TÁLTOSKÉPZŐ MŰHELYÉNEK LEGÚJABB PRODUKTUMA

Van, hogy a szerencsétlen tesztelő sorozatos csalódásai nyomán majdnem végleg elveszti a játékkészítőkbe vetett hitét (lásd Mall Tycoon), de szerencsére mindig akadnak olyan elvetemült fejlesztő-gazemberek, akik klausztrofóbiás betegekként határolódnak el a klónjátékok tömegétől. Az pedig már bizonyára csak optikai csalódás, hogy eme úriemberek szinte egytől egyig Európa cudarul elbánt keleti régiójából kerülnek ki... Még mielőtt azonban valaki azt hinné, hogy nemzeti nagyságunk feltétel nélküli dicsőítésére vetemedek (főleg e tekintetben kockázatos időkben, kampánycsendben), vándoroljunk egy kicsit északabbra, úgy Kijev térségébe (ami Ukrajna büszkesége, s nem Oroszországé, ahogy azt bohó műveletlenként az American Conquestben elhintettem). Ott a Boston Animation névbe tömörülő alkotógárda már nagy erőket mozgósított, hogy 2003 környékén végre átnyújthassa nekünk Shaman névre hallgató akció-kalandjátékát némi szellemi táplálék gyanánt.

Nem véletlenül éltem e találó kifejezéssel, hiszen a Shaman Észak-Amerika őslakosságának különös világát célozza be annak minden harci szokásával, „nyugati" életszemléletével, és főleg spirituális vonatkozásával együtt. Mert bizony mielőtt Kolumbusz betette volna a tojásait (jaj bocs, az más) az Újvilágba, éltek ott szépszámmal rézbőrű emberek, akik a csúnya enzimhiányon – amely a tüzes víz lebontásáért felelős – kívül tökéletes boldogságban éltek. Még a természeti erőkkel sem kellett harcba bocsátkozniuk, környezetbarát életmódjuk mindenkor feljogosította őket némi meteorológiai beavatkozásra, amire hol esőtánccal, hol varázslatos szavak mormolásával próbálták rábírni az égieket. Közvetlen kapcsolatot azonban csakis a sámán teremthetett velük, aki – az indián hit szerint – kellő koncentrációval bármikor átléphetett az árnyékvilágba. Épp egy ilyen – keleti bizalmatlansággal nézve – kuruzslót alakítunk a Boston Animation játékában is, bár a kezdetekkor még csupán a törzs egy kiváló harcosaként tengetjük mindennapjainkat. A nagy váltás a sámán tanítványának – aki mellesleg ikertestvérünk – eltűnésekor következik be, aki mint az indián kultúra védelmezője alászáll az alvilágba, hogy megfékezze a való világba be-betörő sötét túlvilági erőket. Mivel a küldetés sikertelenül zárul, s a megfáradt, idős sámán ereje is fogytán van már, kénytelen-kelletlen pár nap leforgása alatt a gonosz méltó ellenfélül szolgáló táltossá kell érnünk… Ezt persze nem lesz egyszerű kivitelezni, tekintve, hogy szövevényes utunkat gyakorta fogják keresztezni démon szállta állatok, „felesleges" küldetésekkel állandóan zargató NPC-k (non-player character), és persze furmányos, indián mitológiára épülő rejtvények. Ráadásul ez utóbbiak esetében – köszönhetően sajátos felépítésüknek – third-person shooteren edződött reflexeink nem mindig hozzák meg a kívánt sikert, ilyenkor bátran hagyatkozzunk ösztöneinkre, megérzéseinkre, s lépjünk végre túl az észérvek-logika zárt rendszerén. Ez már csak azért is kívánatos, mert a valódi helyszínek virtuális kivetülésein túl (pl. Antilop vagy a Bryce kanyon, illetve az impozáns élővilággal rendelkező Yellowstone bizonyos részei) az árnyékvilágba is betekinthetünk egy-két pálya erejéig, ahol szinte minden a kifordítottja önmagának – bár hogy a készítők milyen formában is kívánják megjeleníteni anyagi létéből kiszakadt szellemünket, a mai napig nincs tisztázva.

Azt hiszem, nem árulok el nagy titkot, ha azt mondom, külön öröm volt számomra e pár karakter formába öntése: manapság a klónok burkába szorult játékpiac fülledt levegőjét szívva nagyon is kellemes frissítőként tud hatni az emberre egy ilyen természetközeli kultúra bemutatását megcélzó program (ami kicsit abszurd is, hiszen mindezt érzéketlen chipek és tranzisztorok keltik életre). Nem csak civilizált társadalmunk érzéketlensége miatt, hanem mert egy ilyen többletértékkel megáldott program lehetőséget ad arra, hogy átértékeljük spirituális világképünket, illetve a létről és annak elmúlásáról alkotott képzeteinket.

Puma

THE ELDER SCROLLS III MORROWIND

▸ UBI SOFT ● BETHESDA SOFTWORKS ● WWW.ELDERSCROLLS.COM ◂

VANNAK OLYAN JÁTÉKOK, AMELYEKRE ÉRDEMES SOKAT VÁRNI, ÉS A MORROWIND ILYEN JÁTÉK. HOGY MIÉRT IS, AZ KIDERÜL EBBŐL AZ ELŐZETESBŐL...

A The Elder Scrolls III: Morrowindről már írtunk egy oldal erejéig, azonban annyi új info gyűlt össze azóta róla, hogy úgy éreztük, mindenképpen érdemes szánni rá legalább még egyet (legalábbis a végleges változat megjelenéséig). Mivel igen kevés hely áll a rendelkezésemre, csak a leglényegesebb dolgokról fogok írni, akit jobban érdekel a téma, a neten valami iszonyatos mennyiségű anyagot találhat róla.

A Morrowind végre egyesíti azt a két legfőbb tulajdonságot, amire az RPG műfaját kedvelők már régóta vágynak: szabadon, teljes 3D-ben kalandozni egy aprólékosan kidolgozott, hatalmas méretű világban; és hogy mindez legalább olyan szintű történetvezetéssel párosuljon, mint a Baldur's Gate sagában. Az Everquestben és társaiban ugyan végre 3D-ben kalandozhattunk, de nem volt meg bennük az a többszálú, igen jól megtervezett storyline, ami a Baldur's Gate-et oly naggyá tette. Nos, az ígéretek (és azok szerint, akik olyan szerencsésnek mondhatják magukat, hogy már játszhattak a programmal) szerint mindez végre egy programban is együtt lesz, méghozzá kiváló minőségben. Talán a játékra legjobban illő jellemző az alapos, az átfogó lenne. Nagyon kevés dolog van benne, amit a készítők a véletlenre bíztak. Úgy lett megtervezve, hogy akármilyen karaktert létrehozhass, akármilyet, amilyet te leginkább szeretnél. A bétához mellékelt dokumentáció szerint összesen kb. 480 milliárd(!!!) különböző karaktert lehet generálni... Még a csillagjegyedet is kiválaszthatod, ami újabb bónuszokkal jár. A lehetőségek elképesztően nagyok.

A történet szerint egy rabszállító hajón utazol Vvardenfel felé, amely Morrowind egyik szigete. Néhány feladatot végre kell hajtanod a fogvatartóidnak, de semmiképpen nem vagy rab. Oda mész, ahová akarsz, azt csinálsz, amit akarsz. Teljesen tőled függ minden. De milyen is a világ, amelyben kalandozhatunk? A Morrowind grafikája első osztályú, a világ hatalmas, és itt a hatalmas alatt azt értem, hogy tényleg óriási. Az ember (vagy más:)) csak megy és megy... és szinte soha nem ér a végére. A karakterek (és úgy egyébként minden a játékban) nagyon sok poligonból állnak, ennek megfelelően minden lélegzetelállítóan néz ki. Az ígéretek szerint a végleges változatban nem lesznek bugok, amit talán végre el is hihetünk az Xbox-os vonatkozásnak köszönhetően (arra ugyanis nem igazán fognak patch-et kiadni, és a fejlesztés mindkét platformra párhuzamosan folyik.). Az Xbox limitált memóriamennyisége miatt (64MB) a programozók nagyon sokat optimalizáltak a kódon és az adatbázis-kezelésen, emiatt a PC-s verzió sebessége is sokat javult.

A program audio része is nagyon el van találva, és persze támogatni fog mindenféle 3D-s hangkártyát meg szabványt. A hangok jól illeszkednek a program RPG mivoltához, így például gyakran hallhatunk majd sejtelmes morgásokat, vagy éppen hátborzongató sikolyokat a labirintusokban; és ahogy kiérünk a szabadba, szinte érezhetjük a lágy szellőt, ahogy meglibbenti az út menti fák lombjait... Mindez csak még valóságosabbá (már ha egy fantasy/RPG esetében lehet ilyet írni) teszi a Morrowind világát.

A mozgás FPS stílusú, a gombkiosztás könnyen megjegyezhető és logikus, mindenhez gyorsan hozzáférhetsz, a menük pedig jobb klikkre fognak előbukkanni (itt egyébként mindent megtalálsz a varázslatoktól a fegyverekig), ahol például azt is megtalálod, hogy mennyit kell még hadonásznod a kardoddal, hogy ez a skilled fejlődjön. Persze ha nincs ínyedre ez a fajta gyakorlatozás, kereshetsz egy olyan embert is, aki – egy kis pénzmagért cserébe – megtanítja neked az általa ismert fortélyokat.

A program egyik legnagyobb erénye a mellékelt editor lesz. Maga a program egy plug-in rendszeren keresztül működik, a világ teljesen moduláris felépítésű, akármit módosíthatsz benne (új, bejárható területeket hozhatsz létre, a rajta élő NPC-kel egyetemben, megtervezheted az épületeket, a fegyvereket, sőt, még új fajokat is létrehozhatsz az editor segítségével).

A program talán egyetlen negatívuma(?) a multiplayer mód teljes hiánya, de őszintén megvallva, ezt túl nehéz lenne implementálni egy ilyen kaliberű játékba. Egyszerűen szinte képtelenség lenne azt az ezernyi dolgot összehangolni, ami a Morrowindben szerepel. De az editor hatalmas lehetőségeket rejt magában, így bárki lehet majd kalandmester, tervezhet új, lebilincselő kalandokat, hogy aztán elmesélhesse másoknak a saját történetét... A hivatalos megjelenési dátum 2002. április. 3. Valahogy csak kibírjuk addig...

Külön köszönet Matt Leyendeckernek a friss infókért!

Papamaci

SYBERIA

MICROIDS ● BENOÎT SOKAL ● WWW.MICROIDS.COM

A CÍMMEL ELLENTÉTBEN EGYÁLTALÁN NEM A HIDEG OROSZORSZÁGBA, HANEM EGY MELEG EURÓPAI KIS FALUBA KALAUZOL A MICROIDS ÚJ, SIKERVÁRÓMÁNYOSNAK ÍGÉRKEZŐ KALANDJÁTÉKA.

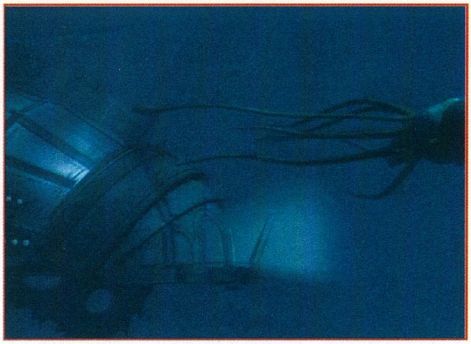
Larry Laffer, Guybrush Threepwood, George Stobbart – impozáns névsor, ugye? Megvallom őszintén, meg is remegtem egy picit, mikor kiejtettem nevüket a számon, hiszen mindegyikükhöz kellemes élmények fűznek – s hogyan is felejthetném el azokat a pillanatokat, amiket a társaságukban tölthettem több átalvatlan éjszaka folyamán? Hiszen nem mások ők, mint az utóbbi évek meghatározó egyéniségei a kalandjátékfronton, akik nélkül – bizton állíthatom – nemcsak hogy nem tartana ott ez az iparág, ahol most, hanem jó pár élménnyel is szegényebbek lennénk.
Bár az is igaz, hogy nem a kalandjáték stílus az, és főként nem annak a point&click része, ami akár havonta megörvendeztetne minket egy-egy minőségi alkotással, hiszen ezen műfaj jóval kisebb népszerűségnek örvend, mint mondjuk egy first person shooter – ergo kevesebbet is készítenek belőle –, így kénytelenek vagyunk tűkön ülni és várni, hogy a kegyes fejlesztő urak mivel próbálják csillapítani játékéhségünket. A nemrégiben bejelentett Syberia képében azonban újra felcsillan a reménysugár, nézzük gyorsan, mit is kell róla tudnunk!

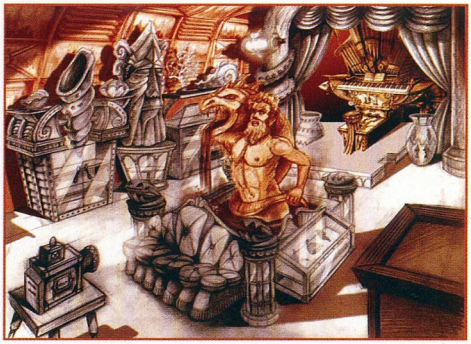
A történet egy fiktív európai városkában, az alpesi környezetben elterülő Valadilene-ben játszódik, és főszereplője az amerikai kontinensről idelátogató Kate Walker ügyvédnő lesz. A New York-i irodából rutinfeladatnak tűnő eset (megbízójának képviseletében megállapodni egy játékgyárral) azonban nem várt fordulatokat vesz, hiszen a kezdetben idilli kinézetű városkában épült gyár tulajdonosa – Anna Voralberg – holtan fogad, és az ügyet vizsgálva egyre mélyebb és mélyebb bugyraiba juthatunk a történetnek. Lehet, hogy a gyerekjátékokat készítő gyárnak nem csak egy megrendelője volt? Lehet, hogy Hans (Anna rég eltűnt bátyja) nem is véletlenségből veszett el (vagy ahogy ő állította: ment el küldetését bevégezni), és hogy a városban fel-feltűnő gépezetek mind összefüggésbe hozhatók valamilyen misztikus dologgal? Az biztos, hogy ha még most nem is áll össze a kép, a végleges verzióban ezek felderítése lesz a dolgunk!

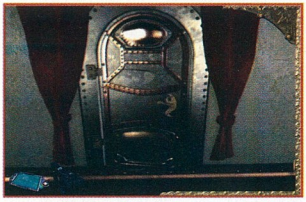
A francia székhelyű Microids fejlesztőcsapata immáron második alkalommal dolgozik együtt a híres képregény-rajzolóval, Benoît Sokallal, ám míg az előző alkotásuk, az Amerizone belső nézetes kalandjáték volt, addig a Syberia személyében egy teljes mértékben külső nézetet használó programot köszönthetünk. Sokal személyében magát a „kezet" tisztelhetjük, hiszen a játékban megelevenedő tájak, házak, karakterek az ő rajzlapjairól szabadultak el, melyet kifejezetten ehhez a programhoz készített. Mindezt egy saját fejlesztésű engine, azaz belső motor mozgatja, amit Virtools-nak neveztek el, s melynek munkálatai már 2000 novemberében elkezdődtek. Az időt többnyire a vázlatrajzok kidolgozásával és a karakterek aprólékos megalkotásával ütötték agyon, s ennek eredményeképpen lélegzetelállító élmény tárulhat elénk, amit a város hihetetlenül atmoszférikus képe igazol. Egyszerűen nem találok szavakat, amikor ezt a kicsit talán szürrealisztikus képet vázolnom kéne: döbbenetesen magával ragadó, szinte már én is ott érzem magam az egyik hídon, hogy ráforduljak egy útra…

A projekten dolgozó 30 ember munkája lassan beérni látszik, hiszen a hivatalos megjelenési dátum június végére datálja a játékot, és hát mit ne mondjak: izgatottan várom…

Bagó Péter







THE SECRET OF THE NAUTILUS

CRYO/DREAMCATCHER INTERACTIVE ● CRYO INTERACTIVE ● WWW.CRYO-INTERACTIVE.COM

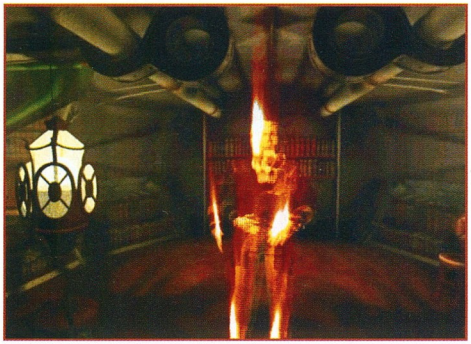
„A TENGER A MINDENSÉG! A TENGER VÉGTELEN MAGÁNYÁBAN AZ EMBER SOHA NINCSEN EGYEDÜL, MERT MILLIÓNYI ÉLET REZDÜLÉSÉT ÉRZI MAGA KÖRÜL." - NÉMÓ KAPITÁNY

Itt a tavasz, furcsa szokása, hogy évente beköszön, s ezúttal sem csalt meg minket, s a derűs napsütéssel, a lágy szellők halk fuvallatával merengő bűvöletbe szédíti azokat, akik hajlandóak sötét szobáik árnyékos sarkait elhagyva dacolni a digitális információáramlatok fagyos zuhatagaival. Azok, akik nem képesek, vagy nem akarnak önfeledten engedni a kacagó fény szukkubuszokat megszégyenítő csábításának, kiknek szíve más tájak regényei után sóvárog, minduntalan kutatva a fekete színek ember nem járta árnyalatait, azok lázas kínjaikra enyhítést remélhetnek a Frankföldön nemzett Cryo szellemének legújabb termékétől.

Jules Verne – akit hazánk fiai oly' gyakran levernegyulláznak – legendává, sőt, talán túlzás nélkül állítható: mítosszá vált történetének vasban és acélban materializálódott hősét, a Nautilust bolygathatjuk meg kedvünkre, mint a USS Shark nagyravágyó tengeralattjáró-régésze (bah, micsoda titulus!). Hogy kinyomozzuk, mi történt az óceánok XIX. századi ördögével, a bölcs Nemo kapitány zseniális kreálmányával, az immáron iszaptemetőben nyugvó, elrozsdásodott holt tömeggel – nos elsősorban ez lesz küldetésünk célja. Természetesen egyéb mozgatórugók is irányíthatják felfedezőkedvünk halovány fényétől megvilágított utunkat, mint például a korábbi Cryo-gyermekekkel való összehasonlítás égő vágya, a mű elhelyezése a point-and-click irodalomban, vagy az eredeti Verne-változat és a játék kapcsolódási pontjainak beható vizsgálata.

Kezdjük mindjárt az audiovizuális élmények bő lére eresztett összefoglalójával, ezen belül is a szókapcsolat második tagját képező képi megjelenés taglalásával. A víz alatti világok prezentálása mindig hálás feladat volt a megfelelő fantáziával bíró grafikusok számára, hiszen valljuk be, vajmi kevés fogalmunk van arról, hogy valójában mi rejtőzhet a valódi mélységekben, ahová a napnak már sem fénye, sem melege nem jut el. A látványfelelős(ök) mindenesetre beérték a közhelyes tengerisztereotípiák fölemlegetésével: zöldeskék fluidum, szokványos halak, a figyelmet magára nem vonó domborzat, illetve annak hiánya, majd hasonlóképpen, bár némi javulást/eredetiséget mutatva a tengeralattjáró enteriőrje is: rozsda (minden mennyiségben), kormánykerék alakú „zsilipkilincsek", csövek mindenfelé, barna, barna, fekete, szürke (szintén minden mennyiségben), százötven évvel ezelőtti retro-feeling. A hanghatások furcsamód nem kezelik kellő tisztelettel a témában nyugvó, egyébként könnyen előcsalogatható félelmet, borzongást, ami távoli, fémes nyikordulásokkal, különös neszekkel, az „élettelenség" nyugtalanító morajaival feszültebb aurát vonhatna az elveszett Nautilus szomorú falai köré. Ehelyett egy elfogadható minőségben megszólaló, önmagát létével kioltó zene szól; hallgatjuk is, meg nem is, ad is pluszt, de ugyanakkor elveszi a helyet egy meg sem született jobb elől.

Maradjunk annyiban, hogy a fent leírtak alapján egy enyhén nyomasztó környezetben kattintgathatjuk körbe a falakat, újabb és újabb módozatok segítségével leküzdve az elébünk állított akadályokat. Mert egy idő után derengeni kezd



előttünk, hogy valaki vagy valami nem nézi jó szemmel okvetetlenkedésünket, a hajó embermentes (avagy valódi) békéjének megzavarását, és nem rest a személyünkben megtestesült betolakodó ellen hathatós válaszlépéseket foganatosítani. A lepel azonban hamar lehull a rossz gazdáról, eszes játékosok tulajdonképpen már az első, Nautiluson elhangzott mondatból rájöhetnek kilétére, pláne ha ismerős nekik Arthur C. Clarke Ürodüsszeiája, s óriznek emlékeket e történet HAL 9000-eséről, az öntudatra ébredt számítógépről, ami/aki utóbb igen megromlott viszonyt ápolt a legénységgel. Bizony, bizony, Nemo kapitány sem véletlenül parkolt le a tengerfenéken, s hagyta magára életművét. Bár azt nem remélhetjük, hogy vele személyesen találkozzunk (ennyi év után semmiképpen sem élhet), de megcsodálhatjuk a számtalan technikai kuriózumot, amit a szétszórt jegyzetek tanulsága szerint az 1850-es években épített. A címben szereplő rejtély tovább fokozódik, amint az olyan, ehelyütt anakronisztikusnak bélyegezhető jelenségekkel futunk össze, mint pl. a lézer, hologram, robot stb.

A kihívásként elénk tárt feladatok olykor próbára teszik még a legedzettebb kalandjátékos akaraterejét is, de sajnos legtöbbször nem a furfangjuk okoz kellemetlen perceket, hanem a fejtörők, vagy azok komponenseinek képi rejtettsége. Ezt a problémát korábban már megemlítettem az Atlantis III-nál is, de akkortájt jóindulatom túlságosan nagy méreteket ölthetett, hogy nem átkozódtam sorokon át, s nem döftem fájdalmas pengét replikáimmal a készítők magyar szóra föltehetően nem túl érzékeny lelkivilágába. De most bepótlom mulasztásomat, íme egy fürtnyi szitok: „rossz, kivehetetlen, miez?, nahát–ilyet–nem–lehet!, ezt a csavarhúzót látnom kellett volna???, savanyúcukor!". Sajnos ez a megrovás mit sem használ majd azoknak a szerencsétlen játékosoknak, akik a Nautilus második szobájában fogják a hajukat tépkedni, mert monitorukon nem állították 100%-ra a kontrasztot és a fényerőt, nem jöttek rá, hogy csak a (kör alakú) egérkurzor bal felső sarka „érvényes", és így a négy helyett mondjuk csak két tárgyra bukkantak rá... Ha ezeken a nehézségeken képesek vagyunk túltenni magunkat – nem könnyű, nem könnyű, de ha mégis –, akkor foglalkozhatunk a szerény és félős innovációt fölvonultató többi rejtvénnyel, melyek nem változatosabbak a korábbi Cryo-gyártmányoknál. Az említett innováció sajnos valójában nem a szárnyaló képzelet kikristályosodott gyémánt ékköve: ezúttal be kell érnünk azzal, hogy meghalhatunk a játékban, és akkor vége (nem röhögni, eddig ez kevéssé volt jellemző), valamint bizonyos cselekedetek (sőt, akár hosszas cselekedetsorok) időre végzendők el. Annyit ehhez hozzátennék, hogy pl. a Myst 3-ban nekem leginkább az a határtalan nyugalom tetszett, amit pont e két „újdonság" szinte kizárólagos hiánya garantált, és amúgy is azon a véleményen vagyok, hogy ez egy lassú műfaj, ahol nehéz tartósan fenntartani a feszültséget, a „suspense" valahogy nem ide illő fogalom, még ha eddig ilyen nem is nagyon volt. Utoljára szólnék még karakterünk naplózgatásáról, ami azért egy pozitív vonás, hiszen a stílus képviselői gyakran feledkeznek meg arról, hogy ezzel az egyszerű fogással egyrészt segítik a játékost is (tárgyfelvételkor megjegyzések, hogy mire lehet jó, elhintett félmondatok egy-egy készülék használatának mikéntjéről, stb.), másrészt sokkal kerekebb történetet, lehet vele kreálni, tétova magyarázatok beszúrásával. Szóval ez jó és kell is, mert amúgy nagyon el lennénk veszve az ódon vasrengetegben.

Nos, lassan a végső értékeléshez érkezem, egy ilyen kalandjátékról (valójában csak jóindulattal nevezhető annak, a „rejtvényfejtegetős" találóbb) többet aligha írhatnék. Ha valakit megragadott a hangulata, az nyilván napok alatt képes föltárni a Nautilus titkait, aki hozzám hasonlóan úgy érzi, hogy ehhez egyelőre túlzottan tavasz van, az próbálkozzon egy későbbi időpontban, egy őszi vagy téli éjszakán alámerülni a rejtélyek és az egyedüllét monstrumába.

sajoati

AZ IGAZI NAUTILUS

A Nautilus a világ első **atommeghajtású** tengeralattjárója volt, az amerikai flotta **3000 tonnás** büszkesége, de a történelem nem holmiféle háborús esemény miatt jegyezte meg a nevét, hanem azért, mert a hajó **1958** augusztusában az Északi-sarkvidék jege alatt, a jégtömbvilág földrajzi középpontja mellett elhaladva hajózható útvonalat talált, **átjáról** a Csendes-óceán és az Atlanti-óceán között, ezzel **7885** km-rel csökkentve a Japán és Európa között lévő addigi legrövidebb vízi út hosszát.

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII333 MHz, 32MB RAM, 3D-s videokártya, WinSx **JAVASLAT:** Gyors CD-ROM meghajtó az akadozásmentes játékhoz. Jó szem, világosra állított monitor.

Időre megoldandó feladatok
Elhalálozás lehetősége

Rejtett tárgyak
Klausztrofóbiás leszek

73%

END OF TWILIGHT

▸ NEW MEDIA GENERATION ● NEW MEDIA GENERATION ● WWW.NMG.COM ◂

ODIN ÉS FENRIR HARCÁBA SZÓLHATUNK BELE HÁROM VIKING HŐSÜNKKEL EME JÁTÉKBAN, EKÖZBEN LEBEGŐ SZIGETEKEN SZÖRNYEK HADÁT LEGYŰRVE...

A New Media Generation, fittyet hányva a mostanában megszokott PC-s játéktrendnek, egy egészen egyedi játékkal rukkolt elő. Saját bevallásuk szerint ez egy körökre osztott taktikai játék RPG-beütéssel. Az első kettőt még alá is írom, de az RPG-elemek? Egy ilyen játékmenet mellé pedig egy elég furcsa történetet kovácsoltak, ráadásul az éra sem a legjobb választás.

Ez pedig nem más, mint a skandináv istenek kora, illetve a viking mitológia kézzelfogható valóságának eseményei. Nem tudom, ki mennyire ismeretes a viking mitológiában, de azt nem árt tudni, hogy Asgard az a hely, ahol az istenek élnek, illetve itt található a Valhalla is, ahol pedig az elesett hősök találhatóak. Nos, a játék története szerint az istenek harca során Valhalla leesett Midgardra, a Földre, ami ezután darabjaira hullott szét, és lebegő szigetekként létezett tovább. Odin ezt a folyamatot akarja a visszájára fordítani, míg a gonosz Fenril viszont ki akarja terjeszteni a hatalmát, és meg akarja alkotni a saját birodalmát. E két ellentétes isten pedig az embereket és más teremtményeket használja fel az egymás elleni küzdelemben. A végkifejlet pedig három viking hősön múlik, akiknek a sorsa, és általuk a Föld sorsa, a mi kezünkben van.

Kezdetben csupán egyetlen hőst irányítunk, aki egy lebegő toronyból elindul, hogy pajzsot szerezzen magának, mert hát egy viking nem viking pajzs nélkül. Ezt úgy a játék egynegyedére sikerül is megvalósítania, illetve megvalósítanunk. Közben segítők csapódnak mellénk, míg végül három hőssel szállhatunk szembe a gonosszal. Néha még maga Odin is az oldalunkra áll, hogy segítsen nekünk. A játék 12 pályából áll, amin végigküzdve magunkat kiderül, hogy hőseink a Valhallából vajon visszatérhetnek-e az élők sorába. Minden egyes pálya egy lebegő sziget, amelynek mérete elég kicsi, így a game szavatossága elég rövidnek mondható. Persze ez csak akkor igaz, ha van türelmünk végigvinni a játékot.

De nézzük meg, mit is jelent a körökre osztott taktikai játék. Ez körülbelül arról szól, hogy emberünkkel, illetve embereinkkel bizonyos lépéspontunk van, és közben módunk van egyszer vagy kétszer támadni, vagy esetleg mást csinálni. A mozgás egy négyzethálón történik, és mindig egy világoskék határ jelzi, meddig mehetünk. Ezután „end turn", és az ellenség lép, illetve támad. Tulajdonképpen majdnem olyan, mint egy sakkjátszma. A taktikai rész pedig annyiban merül ki, hogy a pályákon sokszor nem egyszerűen le kell győzni az ellenfeleket, hanem rá kell jönnünk, hogy az adott szigetnek mi a „megoldási kulcsa". Mint már említettem, az End of Twilight tartalmaz RPG-elemeket is, ami első pillantásra csábítóan hangzik, amíg nem játszunk a játékkal. Ez körülbelül annyiban ki is merül, hogy a viking világon goblinok, orkok és élőholtak mászkálnak, illetve hogy minden élőlénynek HP-ja (hit points=életerő) van.

Habár az eladási reklámon egy csomó jó dolgot felsorolnak, mint például számtalan misztikus lény és szereplő, mindegyik másmás karakterjelleggel, számomra úgy tűnt, hogy a game inkább humoros gyerekjátéknak készült, mint igazán komoly próbálkozásnak. Sőt, számomra néhány dolog inkább nevetségesen hatott, persze negatív értelemben. Egyedül a szereplők beszélgetése jelent néha felüdülést a játékmenetben, a bugyuta beszólások azért mosolyt csaltak a sok negatívumtól rideg arcomra. Van néhány jó ötlet is a játékban, viszont alkalmazásuk már nem sikerült olyan jól.

Az irányítás szintén nagyon egyszerű, mint maga a játék is (mármint nem a feladatok megoldása). Az egérrel tudjuk irányítani embereinket, mozgatni a kamerát, míg néhány billentyű segítségével forgatni tudunk, illetve zoomolni. Jobb egérgombbal válthatunk a különböző cselekedetek között, mint járkálás, támadás, használás. Az egyetlen hátrány, hogy a 3D-s kinézet miatt sokszor elég sok időbe telik, mire megfelelő helyre forgatjuk a kamerát, hogy lássuk, merre is megyünk tulajdonképpen.

Összességében véve az End of Twilight nem tett túl jó benyomást, így nem is tudok túl sok jót mondani róla. Akinek sok ideje van játszani, és szereti a „fejtörőket", az próbálja ki, de mindenki más kerülje el. Egyetlen pozitívuma, gondolom éppen az egyszerű mivolta miatt, hogy nem találtam bugot benne. Az egész játékról az jutott eszembe, hogy ez egy profi amatőr alkotás. De hát ennél a hazai amatőrjeink is jobbat tudnak készíteni (lásd néhány shareware játékukat). Viszont azt megkérdezném a New Media Generation gárdájától, hogy a minimum konfignak írt dolgot hogy gondolták. Szívesen megnézném, ők hogy játszanának egy olyan gépen a játékukkal…

Crowie

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Pentium 200Mhz, 32MB RAM, Direct 3D-s gyorsítókártya, Win9x **JAVASLAT:** Pentium II 500Mhz, 128MB RAM, 16MB videokártya

Érdekes ötlet

Kinézet
Nagyon be kell jönnie a játéknak, hogy sokáig játszani tudjunk vele

62%

GRANDIA II

▸ UBI SOFT ● GAME ARTS ● WWW.UBISOFT.COM ◂

HA MÁR EGYSZER RÁKAPTÁL A JAPÁN MANGÁKRA ÉS ANIMÉKRE, NEM TUDSZ SZABADULNI TŐLÜK. MÁR CSAK AZÉRT SEM, MERT PC-RE IS RENGETEG ILYEN JÁTÉK KÉSZÜL.

A japán, konzolos RPG-k évtizedes hagyományokkal rendelkeznek, elég csak a Final Fantasy-sorozatra vagy mondjuk a Zeldára gondolni, biztosak lehetünk benne, hogy mindenki tudja, miről van szó. Furcsa módon ezek annyira egyedi (nem feltétlen csupa jó vonásból összeállt) műfajt képviselnek, hogy akár egybeírva is korrektül interpretálhatjuk képviselőit, valahogy így: itt a Grandia II, ami egy japánRPG. Nem szerepjáték természetesen, miképp a számítógépekre fölvitt, RPG-ként jegyzett (európai, amerikai, satöbbi) társainak legnagyobb része sem az, de ettől még szerethetjük.

A G2 eredetileg PS-re, Dreamcastra és ki tudja még, milyen konzolra jött ki 2000-ben, sőt, ezeken a platformokon az első résszel is találkozhattunk. A második epizód, amit amúgy az „önmagában is megállja a helyét" és az „élvezetéhez nem szükséges az elődbeható ismerete" matricákkal is dobozolhatnának, Valmar (gonosz isten) visszatérésével foglalkozik, és várja el tőlünk, mint a főhőst, Ryudo-t kontrolláló entitástól ennek a megakadályozását, vagy ha ez nem megy, akkor legalább a métely beteljesedésének idő előtti megszüntetését. Sajnos a cselekmény tökéletesen lineáris, de mást nem nagyon várhattunk, így negatívum helyett inkább csak egy jellemző sajátosságként könyvelhetjük el ezt is. Hasonlóképpen sablon Ryudo alakja, aki egy (túlzottan) magabiztos, mindenkivel lekezelően bánó kincs- és szörnyvadász, megspékelve a különböző események által kiváltott, lelkében lejátszódó gyötrődésekkel/vívódásokkal.

Természetesen a Grandia grafikája, képei illeszkednek a jRPG sémáihoz: nagy szemű, száj nélküli (ez számomra új volt!), kék/zöld/lila/… hajú animefigurák mászkálnak élénk színekkel dúsított háttereken, a kor szellemének megfelelően 3D-ben. Panaszra nem lehet okunk, igazán szépen fest az egész (a kamerát még forgathatjuk is), viszont a zenei résszel nem vagyok kibékülve: jóllehet időnként fölcsendülnek kellemes szimfonikus témák, többnyire amolyan (profi) szalonpopos valami szól. Mondanom sem kell, ez utóbbi is tipikus műfaji jellemző, csakúgy, mint a részben a játék motorjával készült, részben pedig „normális" anime rajzfilmként AVI fájlból előkúszó átkötő videók, melyekkel az égvilágon semmi bajom nem lenne, ha átugorhatóak lennének. A motorral készültek ráadásul tele vannak értelmetlen, üres beszélgetésekkel, s ilyenkor a program elvárja, hogy minden, szövegdoboz végét jelentő mondat után üssünk neki egy ENTER-t, tehát még ott sem hagyhatjuk a gépet, hogy intézze maga a néha öt percesre nyúló csevegést.

A harc viszont egyértelműen viszi a pálmát: lendületes, látványos, speciális mozgásokkal, varázslatokkal felturbózott logikázás. A kinagyított terepen játszódó küzdelem időskálát használ (lásd. pl. Final Fantasy, Anachronox), és a boltokból/egyéb helyekről szerezhető rengeteg kütyü (fegyverek, italok, spec. tárgyak), valamint a csapatunkba alkalomadtán elszegődő NPC-k igazi élménnyé tehetik csatáinkat. A sebzésértékeken, szörnyek erején stb. érződik, hogy bőséges tapasztalattal bírtak a tervezők, általában véve jól beállították ezeket az értékeket, így egy kevésbé taktikus Ryudo is győztesesen kerülhet ki a legtöbb ütközetből.

Fogalmazhatnék úgy is, hogy túl könnyű a harc, és így az egész játék (nincs ládatologatás!). De úgy tűnik, pont ez a lényeg: a könnyedség. Épp ezért ajánlanám bátran a Grandia 2-t bárkinek, aki szeretne kikapcsolódni, vidáman elütni az időt, mert néha ilyen is kell, egy kis mókázás, amikor a gép nem akar mindenáron lenyomni minket, amikor részesei lehetünk egy kissé bárgyú, kissé sablonos sztorinak, mosolyoghatunk rajta, vagy a poénjain. Ha már úgyis esik az a fránya eső, és nem lehet kimenni focizni…

sajoati

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 300MHz, 64MB RAM, 16MB-os videokártya, 8x-os CD-olvasó, Win9x **JAVASLAT:** Ajánlott a fenti konfig duplája (mindenből).

Jól néz ki
Keveset töltöget
Profi munka

Nem biztos, hogy mindenkinek bejön

90%

TOCA RACE DRIVER

CODEMASTERS ● CODEMASTERS ● WWW.CODEMASTERS.COM/TOCARACEDRIVER/FRONT.HTM

Codemasters-ék valószínűleg még mindig úgy érzik, nem tettek meg minden tőlük telhetőt a világ legélethűbb szimulátorának megteremtésének ügyében, hiszen rendületlenül ontják magukból a különféle autóversenyes játékokat. Köztük is figyelemreméltó a TOCA Race Driver, amelyben Európa, Észak- és Dél-Amerika, valamint Ausztrália útjait késztethetjük behódolásra. Realisztikus grafika, 42 tökéletesen lemodellezett autó élethű szimulációja, és 38 világverseny lejátszására lehetőséget adó játékmódok jellemzik a nem is oly távolinak számító júniusi megjelenési dátummal megjelölt programot.

61 ... Mobilista Phenomenon
61 ... Xpand Rally
62 ... Lock On: Modern Air Combat

TARTALOM

1.	MS Flight Simulator 2002	Microsoft
2.	Colin McRae Rally 2.0	Codemasters
3.	Master Rallye	Microids
4.	MS Train Simulator	Microsoft
5.	Comanche 4	Novalogic
6.	Eurofighter Typhoon	Take 2 Interactive
7.	Starlancer	Microsoft
8.	NASCAR 2002 Season	Sierra
9.	Silent Hunter II	Ubi Soft
10.	Rally Trophy	JoWooD

TOP 10

F1 2002	2002/05
Grand Prix 4	2002/05
Moto GP	2002/06
TOCA Race Driver	2002/06
Lock On: Modern Air Combat	2002/08

ELŐREJELZÉS

ENIGMA: RISING TIDE

MÉG NINCS ● TESSERACTION GAMES ● WWW.TESSERACTIONGAMES.COM/TGAMES.HTML

Néhány szépséges kép jelent meg a Tesseraction Games tengeralattjáró-szimulátorából, az Enigma: Rising Tide-ból. A program a készítők meghatározása szerint egy massively-multiplayer online, cinematic, first-person vehicular shooter RPG-elemekkel fűszerezve, úgyhogy az egyszerűség kedvéért szívesen veszik, ha csak a világ első MMOCFPVSRPG-jeként emlegetik projektjüket. Az erősen Das Boot című film hangulatát idézni próbáló játék egyébként egy alternatív II. világháborús múltat óhajt a szemünk elé tárni, ahol földrajzilag ugyan minden ugyanaz, de politikailag alapvető változások következtek be: az U-20-as hadosztály nem süllyedt el Lusitaniában, így Amerika nem kapcsolódott be az I. világháborúba, következésképp a második-ban sem sietett a szövetségesek segítségére – Németország pedig szinte minden átmenet nélkül Európa urává vált...

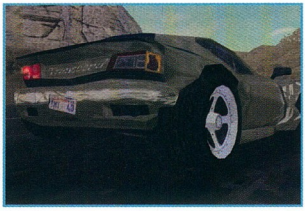
STAR TREK STARFLEET COMMAND III

ACTIVISION ● TALDREN ● GAMING.STARTREK.COM

Két rész után először lép át az Activision űrszimulátor - programja a Starfleet Command a The Next Generation univerzumába. Egyjátékos módban három különböző hadjárattal fogunk találkozni: Klingonok, Romulánok és a Föderáció hajóit irányíthatjuk, melyekből összesen 25 darab lesz. Multiplayer módban free-for-all és csapatjáték lesz a két lehetőség. Megjelenés karácsonykor.

MOBILISTA PHENOMENA

▸ MÉG NINCS ● IRIDON ◂

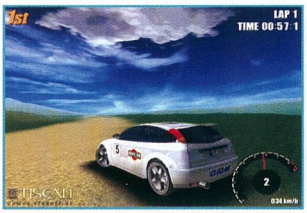


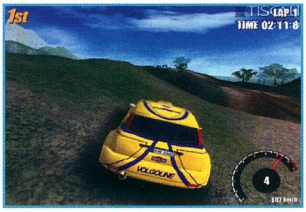
Az Iridon számomra ismeretlen fejlesztőcsapata dolgozik egy autóversenyes progin, amiből egyelőre csak pár képet tudnak felmutatni. Na, azért nem kell megijedni, ígéretek bőven vannak. Bár szerintem nem lesz könnyű a dolguk, tekintettel a piac telítettségére. Ha sikerül teljesen visszaadni azt, amit célul tűztek ki, akkor még kifejezett siker is lehet belőle, és fricskának is számíthat a Motorheadnek, Need for Speednek, az autószimulátorok nagyjainak. Mik azok az „újítások", amik különösképpen kiemelhetik a játékot? A fejlesztők olyan kiválóan elkészített kamerabeállításokat ígérnek, amitől úgy fogjuk magunkat érezni, mintha valóban a kormánynál ülnénk, nem hasonlíthatva semelyik eddig megjelent autóversenyzős játékhoz (jó lenne, ha valamelyik fejlesztő kihagyná már a reklámszövegeiből ezt a sort, vagy kitalálna valami újat). Az ellenfelek „okosságát" genetikus algoritmusok végzik (elsőre furán hangozhat…), tehát mindig az aktuális játékos vezetői képességeihez lesz igazítva a dolog (2002-ben talán ez már elvárható). A bekocsikázható területek Korzika, Anglia, Alaszka és Egyiptom tájainak szépségét hivatottak öregbíteni. Fizikában nem lesz hiány, a program több mint 300 változóra és hatásra fog figyelni egyazon pillanatban. A kerekek kopása így befolyással lesz autónk mozgására, ahogy az időjárás is megteszi majd áldásos hatását. A sérülések lemodellezése a művészi realisztikusság határait fogja súrolni. A képeket elnézve ezzel lesz még egy kis munka, nekem valahogy nem tűnt természetesnek, kicsit műanyag karosszéria benyomását keltették bennem. A fekete szélvédők pedig egy az egyben megölték a realisztikusságot. Nem akarok pár képből messzemenő következtetéseket levonni, de egyelőre nem is tömjénezném a dolgokat. A sárga színt pedig még buszban sem szeretem, nemhogy egy sportautóban.

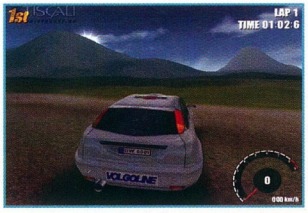
_LL_

XPAND RALLY

▸ MÉG NINCS ● TECHLAND ◂

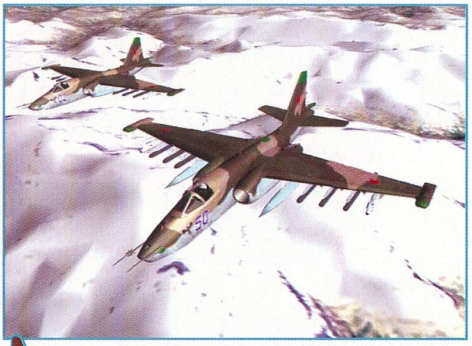






Hallottál már a Techlandről? Na de azért a Chrome név biztosan érdekesen cseng! A lengyel fejlesztőcsapat nem kisebb fába vágta a fejszéjét, mint hogy közelgő FPS-ük motorját átültetve elkészítsenek egy rally-szimulátort. A képek már most többek, mint kecsegtetőek. Az ígéretek szerint 36(!) pályán izzíthatjuk a motorokat, és nem csak az éles kanyarok, kiszámíthatatlan bukkanók nehezítik majd dolgunkat, hanem a különböző időjárási tényezők és napszakok is. Ami érdekes, hogy ez nem csak reggeli napsütést, esti vaksötétséget jelenti, hanem valódi változékonyságot. Éjszaka segítheti tájékozódásunkat a Hold fénye, vagy egy igazán derűs nyári délután a nap valóban elvakíthat bennünket. A tájak az „amit csak a géped elbír" alapon készülnek, úgyhogy méretüket mindenkinek a saját fantáziájára bízom. Engem meglepett, hogy egy shooter engine-je ilyen jól elbánik más stílus grafikájával is. Azért érdekelne, hogy át kelle majd költöznöm Paksra, és megvennem az erőművet, ha mindent ki akarok hozni a progiból, vagy képes lesz átlagos körülmények között is produkálni a szépet. A készítők több mint 20 járművet tartalmazó listát ígérnek, amit a világ legkedveltebb rally-gépei közül válogatnak össze. Ez már magában is ígéretes! Realisztikusságukról talán a képek tesznek igazán tanúbizonyságot. Kérdéses még az irányíthatóság: ezen a téren a „minél nagyobb valósághűség, de az annál nagyobb játszhatóság" elve a mérvadó. Remélhetőleg figyelembe veszik, hogy nem csupa Turi Tomi fog a volánnál ülni! A megjelenésig még sokat kell aludni, nem adtak még ki pontos megjelenési időpontot, tehát egyelőre csak sok sikert és jó munkát tudunk kívánni a projekt készítőinek. Véleményem szerint esélyünk van rá, hogy egy újabb gyöngyszemmel ajándékoznak meg minket, igaz, ezt meglehetősen óvatosan mondom, mivel még egy játszható demo sincs a kezünkben. Talán még arra is érdemes lesz, hogy vegyem a fáradtságot és gyalogoljak 50 métert a legközelebbi haverig, hogy kölcsönkérjem a kormányát és a pedálját!

_LL_



LOCK ON: MODERN AIR COMBAT

UBI SOFT ● SSI ● WWW.LO-MAC.COM

REMÉNYKEDTEM, HOGY EBBEN A SZÁMBAN MÁR ÍRHATUNK A JÁTÉK FULLOS VÁLTOZATÁRÓL, ÁM ENNEK ELMARADTA SEM NAGY AKADÁLY…

Múlt hónapban már előre örültem, hogy egy kiemelkedő kaliberű, SSI-féle jó kis repszimmel örvendeztethetem meg olvasóinkat, ám sajnos az eddig bejelentett márciusi megjelenést átcsúsztatták 2002 augusztusára. Nosza, ennek eredményeképpen az elhatározást tett követte, mutassuk hát be, mire is kell még majdnem egy fél évet várnunk!

Először is jöjjenek a száraz statisztikák, amelyek önmagukban is eléggé impozánsan hangzanak: 8 repülő, köztük F-15C Eagle, Su-27 Flanker B, MiG-29 Fulcrum A & C, Su-25 Frogfoot, Su-33 Flanker D. Többek között ezekkel a vasmadarakkal tudunk majd a fellegek fölé emelkedni a játékban a Fekete-tenger környékén, fikción alapuló, napjainkban lezajló légiháborús harcokban részt véve, amelyekhez a körítést egy, a fejlesztők által agyondicsért engine fogja nyújtani teljes 3D-ben, állításuk szerint eleddig nem látott részletességgel. Ugyan erre mondhatnók, hogy ezt már mintha hallottuk volna valahol, ám aki vet egy pillantást a játék honlapján elhelyezett galériában megtalálható „festményekre", azonnal képes elhinni az előbb leírtakat. Természetesen a gépigényről jótékonyan hallgatnak… :)

A fejlesztők amúgy jelen cikk írásakor többek között még a Flanker 2.x modellek megújításán, az új engine-hez simításán (ugyanis kiindulásként a Flanker engine-jét vették a fejlesztéskor), valamint a hangeffektek ellenőrzésén munkálkodnak a távoli Oroszországban – legalábbis a játék producerének naplójának tanúsága szerint – ebben amúgy szó esik arról is, hogy a régi dolgok megújítása folyamatosan történik, és jól haladnak ahhoz, hogy tényleg elkészüljön a projekt nyár végére, vagy őszre. Itt többek között lehet a producer Moszkvában töltött napjairól is olvasni, ahol az Eagle Dynamics székhelye található, kb. 35 alkalmazottal, köztük természetesen ott figyelnek a játék programozói, és a grafikusok is. Ezen idő alatt szó esett a Lock On jövőjéről is, amelyről azonban eme napló írója mélyen hallgatott, mondván, még túl korai lenne bármit is a nagyközönség orrára kötni. Azonban az engine újdonságairól, mint a „parallel threading", amely óriási mennyiségű objektum megjelenítését teszi lehetővé, a fényeffektekről, a dinamikus árnyékolásról, amelyek kihasználják a legújabb grafikus kártyákat, valamint a speciális effektekről ódákat zeng emberünk, amelyekkel mi is közelebbről megismerkedhetünk majd, amennyiben a készítők kegyeskednek kiadni újabb és újabb képeket a készülő játékból, amelyek az engine ezen új tulajdonságait villantják majd meg.

A játékban amúgy egy Dynamic Battle Generator nevezetű engine gondoskodik arról, hogy mindig újabb és újabb kihívásokkal szembesülhessünk. Alapkiszerelésben legalább 36 különböző küldetéssel találkozhatunk majd a cégleges produktumban, melyek mindegyike saját történettel és háttéranyaggal lesz kiegészítve. A valósághűség, valamint a nehézségi szintek pedig a játékos képességeihez igazíthatóak lesznek majd, megkönnyítve a navigálást, a landolást és felszállást a kezdők számára, az öreg rókák dolgát pedig megnehezítve azzal, hogy a legkülönfélébb részletekre is figyelemmel kell majd lenniük a sikeres repüléshez.

Ha mindez kevés lenne, akkor gondoljatok csak bele, hogy maximum harmincketten lehet majd LAN ill. Internet segítségével nyomulni egymás ellen, vagy kooperatív módban. Persze valószínűleg ehhez majd mindenkinek szükséges, hogy a megfelelő sebességhez a megfelelő erőművel is rendelkezzen. Egyelőre azonban inkább ne legyünk pesszimisták, és reménykedjünk, hogy azért nem egy GeForce 4 kerül a „minimális gépigény" mezőbe – nyár végén, de legkésőbb ősszel minden kiderül.

Chilly

CD GAMES

Hamarosan kapható legújabb számunk!

Szuper végigjátszások:

STAR WARS JEDI OUTCAST – JEDI KNIGHT II

WARCOMMANDER

COMMAND & CONQUER RENEGADE

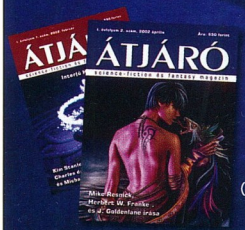
GRANDIA II

WARRIOR KINGS

WARLORDS BATTLECRY II

teljes játékok
extra programok
a legfrisebb demók....
.... nézd meg, tetszeni fog.

Új sci-fi és fantasy lap indult!



Kéthavonta 80 oldalon, B/5 formátumban

Keresd a sci-fi, fantasy szakboltokban!

A második szám tartalmából:
Mike Resnick, Arthur C. Clarke, Herbert W. Franke, Vera Nazarian és J. Goldenlane írása

Előfizethető postai utalvánnyal:
Átjáró Magazin – 1203 Budapest, Mária u. 3.
Előfizetési díj fél évre: 1350 Ft, teljes évre: 2700 Ft
(Ne felejtsd el a közleménybe beírni: „Átjáró előfizetés")

http://www.atjaro.hu

www.lscomputer.hu

Több mint 2000 termék friss árával

Leadtek és ATI videokártyák - a brutális teljesítményért
Epox és Soltek alaplapok - a megbízhatóságért
Miro és Sony monitorok - a gyönyörű képért
Ingyenes házhozszállítás Budapesten* - a kényelemért

LS Nyugati - 1067 Podmaniczky u. 29.
T/F : 311-5456 info@lscomputer.hu
LS Újpest - 1042 Király u. 25.
T/F : 3700-631 kiraly@lscomputer.hu

* komplett konfigurációk, Miro és Sony monitorok esetén

PC GAMES DVD

Minden, ami téged is érdekel.

KVÍZIÓ

NYEREMÉNYJÁTÉK

Tudásunk fejlesztésében és nem utolsósorban szórakoztatásképpen is remek ajáénlatnak hangzik a Kvizió, melyet Vágó István neve fémjelez. Következzen hát 3 kérdés, helyes megfejtők között 3 programot sorsol ki az Automex Kft.

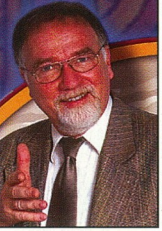
1, Mi Vágó István vetélkedőjének a neve?

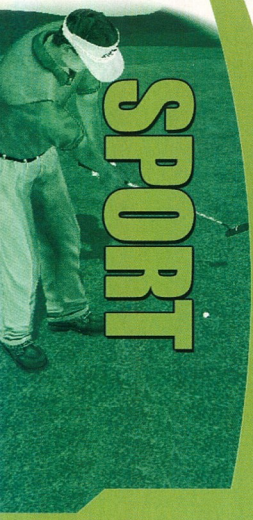
2, Sorold fel a világ hét csodáját!

3, Játszható 2 játékossal a kvíz?

A megfejtéseket a 82. oldalon található szelvénnyel együtt 2002 május 15.-ig várjuk a következő címre:

PC.GAMES - Kvizió játék - 1325 Bp. Pf.:315

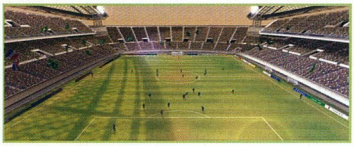




ZIDANE FOOTBALL GENERATION

CRYO INTERACTIVE ● TRECISION ● WWW.TRECISION.COM/VIDEOGAMES/GAMES/ZIDANEF.HTM

Meglehetősen nagy titkolózás övezi a Cryo készülő fociprogramját, melyben névadóján kívül még számos focicsillag részletesen kidolgozott animációjában gyönyörködhetünk majd, de emellett a stadionok kidolgozását sem hanyagolják el a Trecision műhelyében. A PC-re és PS2-re megjelenő játék megjelenési ideje valamikor a világbajnokság környékére tehető.



65 ... KickOff 2002
66 ... Tiger Woods 2002
67 ... Virtua Tennis
68 ... Tony Hawk's Pro Skater 3
69 ... Real Pool

TARTALOM

1.	FIFA 2002	Electronic Arts
2.	NHL 2002	Electronic Arts
3.	NBA Live 2001	Electronic Arts
4.	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision
5.	Champ. M. 2001/2002	EIDOS Interactive
6.	Tiger Woods 2002	Electronic Arts
7.	Virtual Pool 3	Interplay
8.	Virtua Tennis	Empire
9.	Salt Lake 2002	EIDOS Interactive
10.	Trophy Bass 4	Sierra

TOP 10

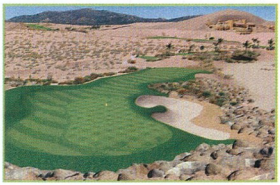
2002 FIFA World Cup	2002/04	Electronic Arts
High Heat Baseball 2003	2002/04	3DO
Tiger Woods PGA Tour 2002	2002/04	Electronic Arts
Championship Manager 4	2002/09	EIDOS Interactive
Euro Tour Cycling	TBA	Akaei
Fila World Tour Tennis	TBA	THQ
Lego Soccer Mania	TBA	Electronic Arts
Links 2003	TBA	Microsoft
Xtreme Air Racing	TBA	Just Flight
Xtreme Roller	TBA	Microids

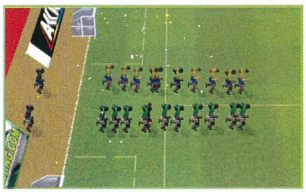
ELŐREJELZÉS

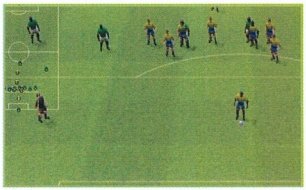
LINKS 2003

MICROSOFT ● MICROSOFT ● WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/PC/LINKS2003.ASP

A Links neve már hosszú ideje egyet jelent a minőségi golfprogramokkal, és igazi vetélytársának csak a Tiger Woods széria számít. Annak legfrissebb, 2002-es tagja éppen jelen számunkban tesztelődik, de a Microsoft válasza is megérkezik hamarosan, hiszen készül a Links 2003, melyet nemes egyszerűséggel a világ legjobb golfprogramjaként reklámoznak. Hogy ez mennyire lesz igaz, annak eldöntésére még kicsit várnunk kell, ami azonban biztos, hogy hat teljesen új helyszínt (köztük Mexikó, Új-Zéland, Skócia) találunk a játékban, melynek természetesen tovább csiszolják a grafikus rendszerét is. Ez állítólag fotórealisztikus fű, homok és vízfelületek megjelenítésére lesz képes. Nagy névként visszatér a Links sorozathoz a 2001-ben már a boríton debütált Sergio Garcia, aki a PGA golfozója egyébiránt. Megjelenésére év végén számíthatunk.







KICK OFF 2002

▸ ACCLAIM ● ANCO ● WWW.ACCLAIM.COM ◂

A VALAHA SZEBB NAPOKAT IS LÁTOTT KICK OFF SOROZAT LEGÚJABB RÉSZE JÓ ESÉLLYEL PÁLYÁZHAT „AZ ÉV LEGGYENGÉBB JÁTÉKA" CÍMRE.

Amikor a nevet meghallottam, remény ébredt bennem. Amikor megláttam, gyanakodni kezdtem. Amikor két percet „játszottam" vele, a hajamat téptem, és azóta is képtelen vagyok feldolgozni a traumát. Nem mondom, a 97-es és 98-as verzió sem volt éppen tökéletes, de azért elég jó kis fociprogramnak számítottak a maguk idején, hogy a dicső C64-es és Amigás múltat már ne is említsem. Ehhez képest ennek a Kick Off 2002-nek csúfolt szörnyedvénynek sikerült szinte minden tekintetben visszalépést produkálnia az immár négy(!) éves elődhöz képest, minek hatására egyszerűen nem képezhet összehasonlítási alapot olyan nevekkel, mint mondjuk a FIFA (még a 96-tal sem!).

A játékban 204 nemzeti tizenegy közül választhatjuk ki az irányítani kívánt csapatot, ám ez a szám mindjárt nem tűnik olyan szépnek, ha elmondom, hogy a keretek kamu játékosokkal vannak föltöltve – ja kérem, így könnyű afgán válogatottat prezentálni… Játékmódok tekintetében szintén nagy a választék, összesen hetet sikerült összeszámolnom belőlük. A szokásos egyszerű mérkőzés és a gyakorlás mellett készíthetünk kupákat és bajnokságokat a magunk szájíze szerint, vagy lejátszhatjuk a világbajnoki selejtezőket, sőt magát a VB-t is. Sajnos a program mindenképp maga generálja ezeknek a sorsolását, nem adva lehetőséget az eredeti beosztás kipróbálására. Utolsóként mutatom be a talán legegyedibb, de ezzel együtt sem túl megkapó módot (Challenge), itt egyszerűen egyre nehezebb ellenfelek ellen kell győzedelmeskedni a továbbjutásért és az ezzel járó pontokért. Nagyszerű.

A grafika, a hangok és a játékmenet az Options menüben testreszabható. Javaslom, hogy a játék sebességét vegyétek le slowra, mert e nélkül eszeveszett, követhetetlen rohangászás lesz a pályán. A ball controlt érdemes beginnerre állítani, ha nem akartok mindenképpen idegösszeomlást kapni. A nehézség fokozására ugyanis elég furcsa módot választottak a készítők: magasabb fokozaton a focisták hajlamosak „elhagyni" a játékszert. Aki játszott az ősrégi Sensible Soccerrel, annak ismerős lehet az ilyenkor tapasztalható, „a játékos fordul, a labda gurul tovább egyenesen", illetve a nagyobb sebességnél fellépő „háromszor körbefutom a labdát, mire át tudom venni" jelenség. Az a baj, hogy ami 10 éve még vicces is lehetett, az mára csak szánalmas… A fentiek után már kitalálhattátok, a játszhatóság kritikán aluli. A készítők egyszerűségre törekedtek, így a kurzormozgatókon kívül egyetlen gombra lesz szükségünk. Az eredmény siralmas: a labdarúgók 45 fokonként fordulnak, szinte lehetetlen emberhez passzolni, a játékosok váltása automatikus, így esély sincs eredményes védekezésre. Mindehhez hozzájön a szörnyű AI, csapatársaink csak állnak a posztjukon, és bámulják, ahogy beléjük vezetjük a labdát, nem indulnak be, nem helyezkednek.

Nem mondom, hogy érdemes még ezek után a grafikáról is szót ejteni, de ki kell töltenem az oldalt valamivel… Szóval van itt 3D, kár, hogy a kamerát csak zoomolni és dönteni sikerült, a forgatás nyitjára már nem sikerült rájönnöm, ezért az kell feltételeznem, hogy tényleg csak a visszajátszásokban él ez a feature. A játékosok egyébként eléggé egyformák, bár nagy meglepetésemre az afrikai válogatottakban feketéket fociznak, sőt, már egy szőke focistát is láttam! Az animációk eléggé bénák, a kapus a földön fetreng, ha kell, ha nem, van pár gyatra gólöröm, és kész. Kapunk viszont konfetti-effektet, megelőzve legalább egyvalamiben a FIFA-sorozatot, van több stadion is, kedvencem a futópálya körbevéve grafikai hibával, és a legnagyobb szenzáció, a nagyobb sérülések esetén a pályára(!) beguruló, matchbox kinézetű mentőautó, a készítők nagy büszkesége, nekünk meg öt perc garantált röhögőgörcs. Hangok terén elmondható, hogy – ellentétben az előddel – nincs kommentátor, van viszont pár gyengécske közönségmoraj meg nyögés.

Ezek után jópofa Team editor ide vagy oda, nem hiszem, hogy bárki is örömét lelné ebben a játékban. Még az is lehet, hogy jót szórakoztam volna rajta, ha freeware-ként hozzák ki, és már csak azért is megpróbáltam volna gólt lőni a gépnek, de amikor ilyen szeméttel próbálják kicsalni tőlünk a pénzünket, akkor elveszem a humorérzékemet. Ez, azt hiszem, látszik is az értékelésen…

Immortal

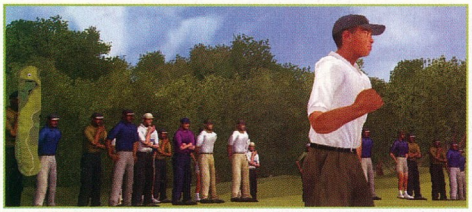
ÉRTÉKELÉS

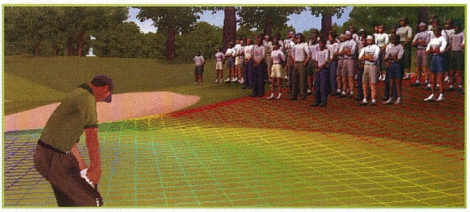
MINIMUM CONFIG: PII-300, 64MB RAM, 8MB-os 3D videokártya, 80MB HDD **JAVASLAT:** Nem hiszem, hogy eroltetni kéne, de szerintem gyengébb gépen is futnia kell

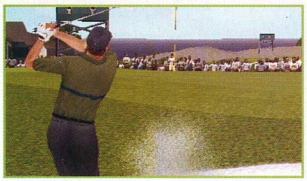
Team editor

Játszhatatlan!!!
Gyenge grafika
Vérszegény hangok
Kamu játékosnevek

17%







TIGER WOODS PGA TOUR 2002

ELECTRONIC ARTS • HEADGATE STUDIOS • WWW.EA.COM/EASPORTS/PLATFORMS/GAMES/TIGERWOODS2002/HOME.JSP

ÚJ SEPRŰ JÓL SÖPÖR – A HEADGATE STUDIOS KÖZREMŰKÖDÉSÉNEK KÖSZÖNHETŐEN A LEGÚJABB TIGER WOODS-EPIZÓD SOHA NEM LÁTOTT FÉNYBEN TÜNDÖKÖL!

Egyre inkább úgy tűnik, az EA Sports szeretné sportjáték-dominanciáját végre a golfprogramokra is kiterjeszteni. Céljuk elérése érdekében a Tiger Woods nevével fémjelzett sorozatuk legújabb darabjának elkészítését a jó nevű Headgate Studios gárdájára bízták, akik a PGA Championship sorozattal már letettek valamit az asztalra. Az eredmény nem is maradt el: a PGA Tour 2002-nek sikerült felnőnie az EA piacvezető játékainak (FIFA, NHL) színvonalához.

A rövidke és felejthető intró megtekintése után az igényes kinézetű főmenüben találjuk magunkat. A Play Golf pontra kattintva rögtön feltűnik, hogy a lehetőségeink száma megnövekedett: annyiféleképpen játszhatjuk a játékot, hogy azt már felsorolni sem érdemes, így ha beleununk a szokványos meccsekbe vagy a három különböző (és ráadásul editálható) bajnokságba, akkor sem kell az *uninstall* ikon után nyúlnunk. Ráadásképpen még ott a Tour Challange mód, melyben egyre nehezedő feladatok megoldása a cél. Golfozónkat összesen 12 profi közül választhatjuk ki (köztük természetesen Tiger Woods-ot is megtaláljuk), akik mind egyéni külsővel és képességekkel rendelkeznek. Amellett, hogy az eredeti karakterek testre szabhatók, készíthetünk saját játékost is. A játék ezen részével azonban csöppet sem vagyok elégedett, a külső megalkotásához rendkívül kevés modellből választhatunk, és a részletesség meg sem közelíti a FIFA vagy az NHL Create Player opciójáét. A választható helyszínek száma első pillantásra szintén alacsonynak tűnik, összesen hatot találunk a játékban, név szerint: Pebble Beach, Spyglass Hill, Poppy Hills, Royal Birkdale, TPC at Sawgrass, Princeville. Szerencsére a mellékelt programok segítségével lehetőségünk nyílik a 2001-es verzió eredeti és editorral készített, valamint a PGA Championship Golf 2000 színtereinek importálására, illetve magunk is szerkeszthetünk új pályákat.

A változatos helyszínek azonban mit sem érnek színvonalas grafika nélkül. A PGA Tour 2002 ezen a téren igen jól teljesít: az új motor már-már fotórealisztikusnak mondható látványt varázsol a képernyőkre. A gyönyörű, gazdagon animált környezet és a golfozók tökéletesen élethű mozgása a remek kameranézetekkel párosítva biztosítja a tökéletes játékélményt. A tükröződő vízfelületek és a hullámverés kidolgozása különösen figyelemreméltó, valamint ilyen jól megcsinált papírmasé-közönséget sem láttam még sehol. A hangokról szintén csak jókat tudok mondani, a környezeti zajok mind a . helyükön, a kommentátorok pedig mindig képben vannak, bár utóbbiak szövegei lehetnének kicsit változatosabbak is.

Egy sportprogramnál a grafika mellett mindig az irányítás a legfontosabb, hiszen ez alapvetően befolyásolja a játszhatóságot. A Headgate Studios ezen a téren igazán nagyot alkotott, hiszen magukkal hozták és továbbfejlesztették a PGA Championshipből már megismert TrueSwing metódust. Alapvetően arról van szó, hogy az ütésnél elfeledhetjük a régi erőszabályozó sávokat és hasonlókat, melyek olyan távol álltak az élethűségtől, mint Szaddam Husszein a béke Nobel-díjtól. Ezúttal teljesen egér alapú kontroll biztosítja az igazi golf-hatást, hiszen így valóban érzéssel kell az ütések erősségét és tempóját eltalálnunk. Bár a kézikönyv 10 oldalon keresztül taglalja a különféle trükkös nyesések és csavarások fortélyait, az irányítás oly kézre álló, hogy még a kezdők is hamar beleszoknak. Az egér tologatásának eredménye azonnal látható a képernyőn gyönyörűen animált golfozó mozdulatain, szinte tökéletessé téve az illúziót. A TrueSwing vertikális és horizontális formáján túl választhatjuk még az előző rész háromklikkes metódusát, vagy az újoncoknak ajánlott kétklikkes variánst is, de aki egyszer kipróbálja az új módszert, az nem hiszem, hogy visszatér a régihez.

Ez eddig szép és jó, de sajnos az élet nem fenékig tejfel. Az apróbb bugokat még elviselném, remélhetőleg később egy patch javítja majd őket, ám azt már nehezebb feldolgoznom, hogy bár a menüben szerepel az Online Games pont, az EA a kézikönyv tanulsága szerint csak 2003. március 1-ig biztosítja ezt a lehetőséget, ami finoman szólva is pofátlanság. Még egy negatívum, ami a gyengébb gépek tulajdonosait érinti rosszul: a program gépigénye igen magas, teljes részletességnél még az izmosabb konfigokat is rendesen megizzasztja. Összességében a PGA Tour 2002 hibáival együtt is igazán nagy dobás, amiben a kezdők és a profik egyaránt örömüket lelhetik.

Immortal

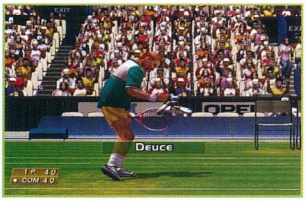
ÉRTÉKELÉS

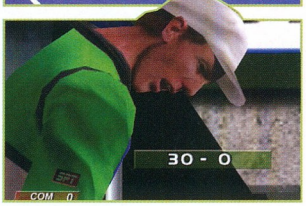
MINIMUM CONFIG: PIII-733, 128MB RAM, 32MB-os videókártya, 1GB HDD **JAVASLAT:** Gondolom gigahertzes procin, 256 mega RAM és Geforce2 mellett már egész jól húz… De azért az ajánlott konfigon is játszható.

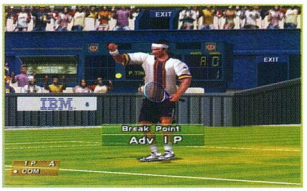
Szuper irányítás
Szép grafika
Pályaeditor

Apróbb programhibák
Magas gépigény
Online játék korlátozása

90%







VIRTUA TENNIS

EMPIRE INTERACTIVE ● STRANGELITE ● WWW.EMPIREINTERACTIVE.COM/VT

EGY NAGYSZERŰ DREAMCAST PROGRAM KIVÁLÓ KONVERZIÓJA – NEM BÁNNÁM, HA EBBŐL RENDSZERT CSINÁLNA A SEGA.

Amikor meghallottam, hogy a Dreamcasten nagy népszerűségnek örvendő Virtua Tennis PC-re is megjelenik, örültem a hírnek, hiszen mindig is szerettem a SEGA fantasztikus játékélményt nyújtó alkotásait, de ugyanakkor volt bennem némi félelem is, hisz nem egy rosszul sikerült konzolos konverziót láttunk már személyi számítógépeinken. Most, hogy kezemben tarthatom a programot, nyugodt szívvel állíthatom, erről ezúttal szó sincs!

Azt azért nem árt tudni, hogy a Virtua Tennis DC-n már nem éppen mai darab, sőt a SEGA végét járó platformjának utolsó mohikánjai már a második résszel szórakozhatnak. Felmerülhet a kérdés, hogy a valaha kiválónak számító grafika hogy fest ma egy PC-n? Azt kell mondjam, a játéknak ezen a téren nincs oka szégyenkezésre. Lehet, hogy láttunk már szebb közönséget, nagyobb poligonszámú karaktermodelleket vagy jobb árnyékokat, de a részletgazdag kidolgozottság, a folyamatos, élethű mozgások és a szép színkompozíciók így is igazán látványos képeket varázsolnak monitorainkra. Kameranézetből azonban mindössze kettő van, és bár ezek tökéletesen használhatóak, talán nem ártott volna kicsit bővebb választékot biztosítani. Ráadásul visszajátszásból is csak automata került a programba, ami sokszor nem ad ideális képet a látványos jelenetekről. A felbontás szerencsére nem fix, így kihasználhatjuk a számítógépünkben rejlő lehetőségeket, nem kell a konzol korlátaihoz alkalmazkodnunk. A hangoknál is tapasztalhatunk hiányosságokat: a meccsek zajai, a teniszezők és a közönség hangjai eléggé szegényesek, és ezt még a minden játékos nevét ismerő, több nyelven is megszóláló bíró sem tudja ellensúlyozni. A zenékkel nem lenne baj, csak sajnos elég kevés került a játékba a hangulatos dallamokból, így azok hamar unalmassá válnak.

Ami viszont hosszú ideig nem válik unalmassá, az maga a játék! Köszönhetően az egyszerűen nagyszerű irányításnak és a változatos, igazi kihívást jelentő játékmódoknak, a Virtua Tennis odaszögezi a képernyő elé az embert. A kezelés könnyebb nem is lehetne, mindössze két tűzgombra lesz szükségünk. Szerencsére az egyszerűség nem megy a komplexitás rovására, szinte bármilyen látványos mozdulatot előcsalhatunk teniszezőnkből, és ami a legjobb, mindig az történik, amit szeretnénk. Ez a kezdők számára is biztosítja a gyors sikereket, ugyanakkor a nehezebb fokozatok a gyakorlottabb játékosokat is megizzasztják majd. Az irányítási rendszer annyira el lett találva, hogy pusztán az egyszerű mecscsekkel is hosszú ideig el lehet szórakozni, ám a szavatosság növelését további játékmódok biztosítják. Az Arcade-ben öt egyre nehezedő meccsen kell győzedelmeskednünk a kupa elnyeréséhez. Csakúgy, mint a szimpla összecsapásokat, játszhatunk egyéniben vagy párosban is. A Network hálózati játékot takar, 1-4 játékos LAN-on keresztüli vetélkedése. Az Interneten keresztüli összecsapásokat sajnos nem támogatja a program, így viszont nem sok értelme van ennek az opciónak, hiszen megfelelő mennyiségű kontroller birtokában akár egy gépen is mérkőzhet négy játékos. Végére hagytam a legérdekesebbet: a World Circuit módban a világ minden tájára eljuthatunk, miközben a Föld legkülönbözőbb szegleteiben található stadionokban vívunk pénzdíjas versenyeket, változatos gyakorlószinteket teljesítünk, és megszerzett nyereményünket a boltban a mindenféle hasznos és haszontalan dologra költjük. Utóbbiak lehetnek rejtett pályák, újabb játszható karakterek, húrozás lestrapált ütőnkre, fáradság ellen energiaital, vagy éppen szerződtethetünk társat a páros mecscsekhez, és a ruhatárunkat is bővíthetjük. A kezdeti hét híres teniszező (Moya, Haas, Johansson, Henman, Kafelnyikov, Courier, Pioline) mellé így további nyolc kitalált karakter kerülhet a választható játékosok listájára, pályákból pedig összesen tíz található a játékban. Külön ki kell emelnem a valóban ötletes aljátékokat, melyekből összesen nyolc van, és mind kiválóan fejlesztik képességeinket.

Nekem nagyon bejött a Virtua Tennis. Lehet, hogy a vérbeli sportszimulációt kedvelők fanyalogni fognak, hisz a versenyek lebonyolítása távol áll a valóságostól, ráadásul maximum egy szettet játszhatunk, de sokszor csak két game-ből áll a mérkőzés. Igen, a VT egy tipikus konzolos anyag, ahol a hangsúly a csúcs játékélményen és a hosszú távon is kihívást jelentő, addiktív játékmódokon van – épp ezért ajánlom mindenkinek, aki nem akar mást, csak egy jót játszani!

Immortal

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PentiumII-450MHz, 64MB RAM, 16MB-os videókártya JAVASLAT: PentiumIII-800MHz, 128MB RAM, 32MB-os videókártya

Tökéletes játékélmény
Élvezetes játékmódok
Változatosság

Nem a legkorszerűbb a grafika
Nincsenek női teniszezők

87%

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

ACTIVISION ● GEARBOX SOFTWARE ● WWW.ACTIVISION02.COM/TONY_HAWK

AZ EXTRÉMSPORT-JÁTÉKOK KORONÁZATLAN KIRÁLYA TOVÁBBRA IS BIZTOSAN ÜL AZ ŐT MEGILLETŐ TRÓNON!

A múlt havi előzetes után, melyet egy meglehetősen kezdetleges press demó alapján írtam, ezúttal a (szinte) végleges verziót mutathatom be nektek a kiadó jóvoltából. A készítők csaknem mindenben tartották magukat ígéreteikhez, így a sorozat régi rajongói biztosan megtalálják számításukat. Megpróbálom hát a programot kevésbé ismerőket is megismertetni ezzel a nagyszerű játékkal.

Az első, ami szembetűnik majd, a kiváló grafika. Az előző részhez képest nőtt a pályák mérete, s talán változatosabbak is lettek a szintek. A textúrák élesek és sokszínűek, az objektumok kellően kidolgozottak, a felbontás pedig gépünk képességeinek megfelelően 640x480-tól egészen 1280x1024-ig állítható. A helyszínek sokkal előbbek lettek, a cselekedeteinkre verbálisan és egyéb módokon is reagáló járókelők, a mozgó járművek és tereptárgyak sokat dobnak a hangulaton. Külön dicséretet érdemel a deszkások animációja, ami már a korábbi epizódoknak is erős oldala volt, ám most tovább csiszolták a készítők. A változatos trükkök és a hatalmas tanyálások így rendkívül látványosan jelennek meg a képernyőn, bár bizonyos részleteken azért még mindig lenne mit javítani. Gondolok itt a „falnak gurulás" nem túl elegáns, ám a hiperrealisztikus mégoldásnál kétségtelenül jobb játszhatóságot biztosító kezelésére. Hiába no, semmi sem lehet tökéletes! A Gearbox játéka viszont legalább közel áll hozzá, a hangokat és zenéket tekintve legalábbis biztosan. Előbbin nincs is mit ragozni, a környezeti zajok épp úgy a helyükön vannak, mint deszkánk gördülésének talajviszonyokat dinamikusan követő hangja, a muzsikát pedig olyan csapatok nyomják, mint az Alien Ant Farm, a Motorhead vagy a Red Hot Chilli Peppers, ráadásul a több mint 20 témába vágó szám mp3 formátumú, így külön is meghallgathatók.

A stuff tartalmi felhozatalára szintén nem lehet panasz: 13 profi deszkás, 8 változatos pálya (létező és kitalált helyszínekkel, nem számolva a titkos szinteket), hosszú szórakozást ígérő karriermód, és ráadásképpen hálózati játék Interneten és LAN-on keresztül hét különböző változatban. Ha még ez sem lenne elég, a kiváló Create-a-Skater opció segítségével saját karaktert is készíthetünk, akinek külsejét és tulajdonságait a legapróbb részletekig, az utolsó sebhelyig vagy tetoválásig beállíthatjuk, a Park Editorral pedig saját pályák tervezésére nyílik lehetőségünk. A játékmenet nem sokat változott, az egyes szinteken különféle célok teljesítésével nyithatjuk meg az újabb helyszíneket. A feladatok között a szokásos „szerezz x pontot", „gyűjtsd össze a SKATE betűt" vagy „találd meg a rejtett kazettát" mellett olyan humoros küldetéseket is találunk, mint a vasöntöde főnökének likvidálása vagy a kanadai pályán az orránál az oszlophoz fagyott szerencsétlen kiszabadítása.

Fontos kérdés egy ilyen stílusú játéknál az irányítás megvalósítása: ebben szerencsére nem történtek nagy változások, maradt a jól bevált séma. Ezzel együtt is javaslom a kezdőknek az elég jól sikerült tutorial tanulmányozását, hiszen a 8 tűzgombot keményen kihasználó kezelés elsajátítása nem megy egyik pillanatról a másikra. Mindenesetre az alapok megtanulása mindenkinek menni fog, és már ezek is elég látványos mozdulatokat eredményeznek, ám az igazán összetett, sok pontot érő trükköket csak hosszas gyakorlás és próbálkozgatás árán hozhatjuk elő. Itt mutatkozik meg a program legnagyobb erőssége, hiszen a legkülönfélébb mutatványok egész tárháza került a játékba, melyek szinte végtelen számú kombinációs lehetőséget kínálnak, rejtett kombókkal és speciális mozgásokkal megspékelve. A pontozási rendszer is kellően intelligens, a sokszor bemutatott trükkök egyre kevesebbet érnek, így csak a változatosan összeállított program vezet sikerhez.

A Tony Hawk 3 tehát minden területen mutat némi fejlődést a nagyszerű elődhöz képest, így a kiadó joggal bízhat a régi sikerek megismétlésében. Ezzel a programmal még azok is jól fognak szórakozni, akik egyébként nem sok affinitást éreznek az extrém sportok, vagy a gördeszkázás iránt. Egyszóval ha nem is kötelező (én aztán nem kötelezlek benneteket semmire…), de legalábbis nagyon javallott a játék beszerzése.

Immortal

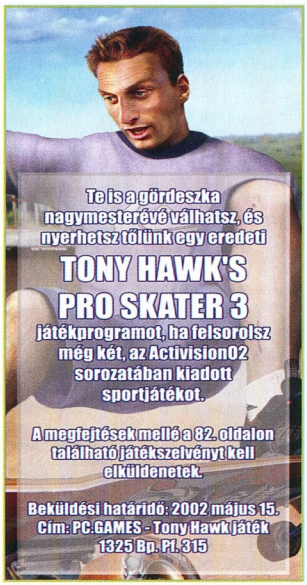
ÉRTÉKELÉS

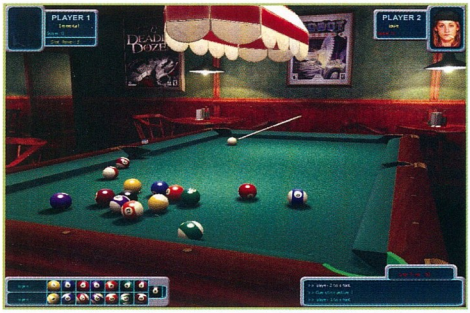
MINIMUM CONFIG: PII-450MHz, 64MB RAM, 16MB-os videókártya
JAVASLAT: PIII-800MHz, 128MB RAM, 32MB-os videókártya

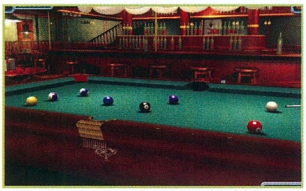
Kiváló grafika
Kihívásokban gazdag játékmenet
Rengetek trükk
Nagyszerű zenék

Lehetne több pálya is

92%







REAL POOL 2

INFOGRAMES ● THE GROOVE ALLIANCE ● US.INFOGRAMES.COM/GAMES/REALPOOL_PC

HABÁR A NÉV ARRA UTAL, EZ A PROGRAM MÉGSEM AZ IGAZI. A JIMMY WHITE'S CUEBALL WORLD-ÖT SEMMIKÉPP SEM TUDJA FELÜLMÚLNI...

A múlt hónapban tesztelt, igazán kellemes Jimmy White's Cueball World után most egy újabb biliárd-program akadt a kezembe. Az Infogrames játéka a feledés homályába merült Real Pool folytatása, s bár nem szép így nyitni egy cikket, előre kell bocsátanom, hogy ez a rész sem fog mély nyomot hagyni maga után. Ezzel együtt el kell ismernem, hogy vannak igazán kellemes vonásai is, melyek miatt érdemes legalább egy futó pillantást vetnünk rá.

A játékban a biliárd négy változatát próbálhatjuk ki, melyek: 8 golyós pool, 9 golyós pool, straight pool, és one pocket – mint látható, sajnos az általam kedvelt snooker kimaradt. A biliárdozáshoz négy helyszín és 12 különböző erősségű ellenfél áll rendelkezésünkre. Az első szám gondolom nem csak nekem tűnik kevésnek, ráadásul az elmés designerek a pályaválasztás megvalósítását a klasszikus földgömb-menüvel oldották meg, csak hát elég röhejesen néz ki az a szerencsétlen glóbusz négy elszórt pöttyel. Egyébként sem hiszem, hogy különösebb jelentősége lenne az Alagsor, a Kocsma, vagy a Biliárdcsarnok földrajzi helyzetének. Ezzel már el is árultam, hogy a színterek nem mutatnak túl nagy változatosságot, talán az egy Palotát leszámítva igencsak fantáziátlanok és egysíkúak. Ehhez jön még a grafika színvonala, ami meg sem közelíti a Jimmy White's Cueball World-ét, főként ami a hátterek, a környezet kidolgozottságát illeti. Az asztal, a dákó és a golyók sem olyan szépek, bár itt azért kisebb a különbség, de például a golyók eltétele itt összehasonlíthatatlanul gyengébben néz ki. A hangokról ugyanezt tudom elmondani, valahogy vérszegényebbek a koccanások, bár a zenék nem rosszak. Az ellenfelek száma meggyőző lenne, ám mivel mindegyikük csak egy digitalizált fotóból és egy nehézségi szintből áll (ebből összesen négy van), mégsem kell hasra esni tőle. A Groove Alliance fejlesztői sem vállalkoztak a játékosok 3D modellezésére, amit ugyan a szellemes szellemkéz megoldás miatt a JWCW-nek nem róttam fel hibául, ám a Real Pool 2-ben kissé rosszabbul jött ki a dolog.

Játékmódok tekintetében csak a megszokott sablonokkal találkozhatunk: játszhatunk szimpla meccset, indulhatunk bajnokságban, illetve kipróbálhatjuk magunkat Interneten keresztül multiban is. Bármelyiket választszuk is, az irányítás nehézkessége mindenképpen rányomja majd bélyegét a játszhatóságra. Rendkívül zavarónak találtam, hogy nem érhető el minden funkció az egérrel, még a legegyszerűbb műveletekhez is a billentyűzethez kell nyúlnunk. Bár a lökés a jól ismert egértolagatós módszerrel történik, valami furcsa oknál fogva előbb a space-re kell tenyerelnünk, s csak ezután lendíthetjük be a rágcsálót. Sajnos a dákó dinamikája nem sikerült olyan jóra, mint a JWCW-ben, sokkal nehezebb a megfelelő erősség eltalálása, és nem érezni igazán a golyó tömegét sem. Ezen túl viszont a fizikai modellezés elég korrekt, a programnak ezzel a részével meg lehetünk elégedve. Nem úgy a kamerakezeléssel, mellyel nem túl könnyű megfelelő nézetet beállítani.

Végeredményben egy meglehetősen szürke, átlagos program a Real Pool 2, ami konszolidált, ám nem túl szép grafikájával, kissé körülményes irányításával és korrekt játszhatóságával nem lesz maradandó alkotás. Annak, aki egy jót akar biliárdozni, inkább a sokat emlegetett Jimmy White's Cueball World beszerzését javaslom (amit viszont sajnos nem hozott be hazánkba a forgalmazó).

Immortal

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII-400 MHz, 96MB RAM, 16MB-os videokártya, 75MB HDD **JAVASLAT:** A fenti konfiguráció biztosan megfelelő, sőt szoftveres rendereléssel gyengébb videokártya is elég lehet.

Színvonalas help a szabályok leírásával
Korrekt fizikai modell

Kevés helyszín
Nem túl szép megjelenés
Nehézkes irányítás

68%

CASINO

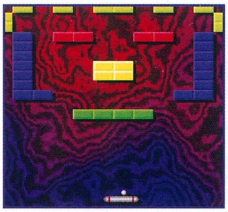
Azon kérdést, hogy egyes emberek hogy tudják a kaszinókat rajongásig favorizálni, azt hiszem, nem én és nem itt fogom megválaszolni, viszont ha csak bárkinek is örömet tud okozni az, hogy feltárom: léteznek alternatív megoldások – már megérte. Hiszen az eGames szponzorálásában napvilágot látott CD lemez a kaszinók világába kalauzolja el a kedves játékost. És nem is akármilyen módon, hiszen a legismertebb játékmódok közül 7 darab áll majd rendelkezésünkre, többek között a Black Jack, a Rulett, a Videó Póker, a Slots vagy a Keno jelenlétével. Az első indítás után egy úgynevezett személyiséget kreálhatunk, aki elsősorban a mentett állásunk jelképezője lesz, hiszen ezután a program emlékezni fog tetteinkre és nyereményeinkre. A beépített súgó segítségére támaszkodva még az abszolút kezdők is hamar elsajátíthatnak minden trükköt, a tökéletes hangulat érdekében pedig, a programozók vetettek be mindent, hiszen nem fukarkodtak a hangokkal és háttérzajokkal, így szinte tökéletes lesz a játékélmény.

PUZZLE MASTER

Az ebben a hónapban nálam landoló szeretetcsomagból első ránézésre a Puzzle Master hozott a leginkább lázba, hiszen a való életben nagyon is komálom ezeket az apró darabra szeletelt képeket. Emlékszem is az első példányomra még, egy mindössze 1000 darabos lovascsapattal gyűlt meg a bajom úgy Istenigazából, amit aztán még a mai napig sem tudok kirakni. Igaz, ebbe beletartozik, hogy egyes részei azóta el-eltünedeztek, és hát más dolgokkal is foglalkoznom kellett.

Ez a veszély azonban a képernyőkön nem veszélyeztethet, hiszen a puzzle-részek garantáltan nem fognak elveszni, s ha úgy tartja kedvem, még akár könnyíthetek is a darabszámon. Mert az eGames sorozat Puzzle Master néven futó darabja nem más, mint egy virtuális kirakósdi.

A monitor okozta hátrányt hamar semmisnek tekinthetjük, ha azokat az érveket vesszük, hogy saját képeinkből is daraboltathatunk puzzle-t, vagy hogy mi dönthetjük el, hogy hány részre osztódjon az eredeti alkotás, illetve a csalás legkülönfélébb válfajait is bevethetjük kezdve a szomszédos elem megjelenítésétől a teljes kép kirakásáig.



BLAST THRU

Ha nem is az elsők között, de mindenképpen a legnagyobb hírnevet szerzett fallabda-játékok között köszönthetjük az Arkanoidot, mely immáron majdhogynem 20 éves múltra tekinthet vissza, s melyről nem túlzás azt mondani, hogy több százan vettek róla példát ilyen-olyan formában. És 2002-ben mire is számíthatna a jámbor játékos, mintsem egy több ezer színben káprázó high-tech csodára…

…ezzel szemben pedig mégsem azt kapja, hanem a tradíciók tiszteletben tartásával egy régi, ám mégis új változatot. A 40 alappályát tartalmazó alkotásban a célunk egy: a vízszintesen mozgatható lapkával visszaverni azt a labdát, amivel a felettünk lévő téglahalmazok eltüntetése a feladat. Ebben a rengeteg felszedhető bónusz lesz segítségünkre, vagy pedig az, hogy egyszerre akár 8-an is játszhatjuk a játékot! Továbbá pedig a játék végigvitele után sem kell unatkoznunk, hiszen a pályaszerkesztővel végtelen menynyiségű terepet gyárthatunk, és ha ez sem lenne elég, még ott az Internetes játék adta lehetőség.

GALAXY OF ARCADE CLASSICS

Minden valamirevaló csemete a játéktermekben kezdte az ipart anno, főleg, hogy otthoni szórakoztatástól, mint olyan, el lehetett feledkezni (már persze a számítástechnika terén), és hát ott aztán lehetett bámulni rendesen. Meg a bélásokat beleszórni… És nem is keveset ... Ugye, milyen rég is volt az, kedves barátaim? Ma, amikor 100 forint alatt nem is fogad el érmét egy masina, ma, amikor a csillogó gépekből már csak egyvalami hiányzik: a hangulat…

Az eGames szponzorálta kiadás azonban erre lesz gyógyír, hiszen ezen produktum az árkádok hőskorába repít vissza bennünket, hogy újra megízlelhessük, vagy esetleg elsőként rápillanthassunk a '80-as évek kultuszjátékaira. Igenkéremszépen, gyűjteményes CD-vel lesz dolgunk, mégpedig 7 nagyszerű játékot tartalmazó egyveleggel. Az akciójátékoktól kezdve a stratégiai vonalon át, az ügyességi és logikai fejtörőkön keresztül minden stílus rajongója megfelelő társra lelhet, ami nem utolsó szempontként kicsit költségkímélőbb, mint játéktermi másaik…

Az összeállítást Bagó Péter készítette

BBC TELETUBBIES
FAVOURITE GAMES

▸ AUTOMEX ● BBC MULTIMEDIA ● WWW.BBCWORLDWIDE.COM ◂

Még mielőtt a játék korongját a meghajtóba helyeztem volna, már elkezdtem töprengeni, hogy milyen változáson ment keresztül a meseipar, mennyire más tendenciák divnak, mint mondjuk akár csak 10 évvel ezelőtt. Kapásból tudnám sorolni az ötletes, a megkapó, a szórakoztató vagy elgondolkodtató meséket – azonban ha ma kéne leülnöm egy egész blokk gyerekeknek szánt műsort végignézni, néhány üde kivételtől eltekintve azt hiszem csak szörnyülködnék és sajnálóan csóválnám a fejem.
Mint ahogyan a Teletubbies nevű találmányon is csak csodálkozni tudok: mi lehet szeretetreméltó egy zöld, lila vagy sárga ruhás, fülig felöltöztetett, nagy szemű manóban? Azonban ez nem biztos, hogy bármit is jelentene az én számból, inkább csak biztos jele az öregedésemnek .
A program amúgy az angol székhelyű BBC Multimedia fejlesztése, és az 1996 óta futó élőszereplős Teletubbies című sorozat számítógépre adaptálása. Szégyellem, de nem láttam belőle egyetlen részt sem, így összehasonlítási alapom sincsen – viszont legalább minden feladat az újdonság erejével hatott. Úgy, mint a lila puding készítése a nagy, hosszúkás vagy kerekded gombok nyomogatásával, vagy a domb mögötti bújócska a porszívó szerves bevonásával. Persze ez most lehet, hogy kissé mosolyogtatóan hangzott – azonban vegyük figyelembe a megcélzott korosztály értékét, ami 2-4 év…
A kisebb géposztály annak érdekében kellett, hogy a lehető leggyengébb gépeken is elindulhasson a program, bár bonyolultságát tekintve egyáltalán nem is lett volna értelme egy PII600-ra írni, így mindösszesen egy 100 megahertz-es Pentium és egy 4x CD olvasó tartozik a főbb követelmények közé.

GOLEM

▸ AUTOMEX ● LERYX LONGSOFT ● WWW.LERYXLONGSOFT.COM/VOTER.HTML ◂

Drága jó rovatvezetőm lelkendezve nyújtotta át a Golemet tartalmazó lapos korongot, majd együtt végigvárakozva az installálás nem is olyan hosszú folyamatát – kaptam az információt, hogy milyen nagyszerű valósidejű stratégiai játékkal is van dolgom. Aztán ez valahogy nem egészen úgy sült el, amilyennek indult…
A lengyel illetőségű Leryx Longsoft nevű vállalkozás második stratégiai játékát tartjuk a kezünkben a The Clash után, ami az elődtől eltérően már a Földön játszódik. Azonban itt sem mennek gördülékenyen a dolgok, hiszen a sarkok felmelegedésével és a jégtáblák olvadásával keletkező problémák fölékerekedtek az emberiségnek.
Mindezeket egy baráti sugárfertőzés tetőzi, ami egészen pontosan három részre osztja a megmaradt emberi fajt. Nem lesz nehéz kitalálni, hogy ez a 3 egymástól eltérő tulajdonsággal rendelkező faj lesz az irányításunk alá vonható csoport.
Maga a szoftver igyekszik az általános játékfejlesztési alapelveket betartani, azaz intró, küldetésválasztás és maga a küldetés is a nagy sablon kategóriát feszegeti, úgyhogy kezdett lelohadni a kezdeti mosoly az arcomról. Bár talán hiba volt rögtön az úgynevezett „A" kategóriába sorolni a programot, hiszen jószerivel ezen fejlesztés inkább a szerény második vonalat erősíti. Ezen semmi csodálkoznivaló nincs, hiszen kevesebb pénz jut a fejlesztésre, kisebb a fényűzés a technikában, alacsony fogyasztói ár is – azonban minden megpróbál úgy festeni, mint az úgynevezett nagyok. Ha ekképpen állunk a Golemhez, akkor igenis elszórakozhatunk pár hetet vele, míg minden csínját-bínját kiismerjük/végigjátsszuk.

Bagó Péter

Carnivores: Cityscapes

Játék közben az F1, vagy ` gomb lenyomásával előtáruló konzolba kell gépelned az alábbi csalásokat:

please god - Isten mód
please giveall - Mindent megkapsz
please killall - Mindenki meghal
please open - Ismeretlen hatású
please tellall - Ismeretlen hatású
please fly - Repülés
please ghost - Szellem mód
please invisible - Láthatatlanság
please refresh - Frissítés

Die Hard: Nakatomi Plaza (Demo)

Sérthetetlenség:
A játék könyvtárában található "autoexec.cfg" fájlt editálva, keressünk egy bizonyos "PlayerTakeDamage" kifejezést. A mögötte álló 1-es számot 0-ra változtatva máris sérthetetlenné váltunk.

Heroes of Might & Magic IV

Játék közben a TAB billentyű lenyomása után gépelheted az alábbi csalásokat:

nwcImAGod - Belépés a Cheat menübe
nwcCityOfTroy - Minden épület építhető
nwcValhalla - Küldetés megnyerése
nwcRagnarok - Küldetés elvesztése
nwcHermes - Végtelen lépésszám
nwcThoth - Játékos szintjének emelése
nwcIsis - Spellek tanulása
nwcAmbrosia - Ingyen matériák
nwcAres - Harc megnyerése
nwcAchilles - Harc elvesztése
nwcPan - Maximum morál
nwcSphinx - A Puzzle térkép felfedése
nwcSacrificeToTheGods - Teljes Luck érték
nwcAthena - Gain Skill
nwcGoSolo - Auto-Play
nwcOldMan - Old Man Jack
nwcAphrodite - Tatooed White Trash
nwcPrometheus - Shroud Fow
nwcPoseidon - Sea Monster
nwcGrendel - Behemoth
nwcValkyries - Ogre Magi
nwcRa - Phoenix
nwcTheLast - Unicorn
nwcFixMyShoes - Elves
nwcFenrir - Wolves
nwcDoYouSmellBrownies - Sprites
nwcFafnir - Black Dragons
nwcXnathus - Nightmares
nwcKingMinos - Minotaur
nwcUnderTheBridge - Trolls
nwcHades - Devils
nwcBlahBlah - Vampires
nwcCronus - Titans
nwcMerlin - Magi
nwcSevenLittleGuys - Dwarves
nwcStMichael - Angels
nwcLancelot - Champions
nwcTristram - Crusaders
nwcNibelungenlied - Sword of the Gods
nwcExcalibur - Ring of Greater Negation
nwcHephaestus - Elven Chainmail
nwcEtTuBrute - Dagger of Despair

Incoming Forces

Első lépésben indítsd el a játékot a "forces.exe -allmissions -cheatkeys" paraméterekkel, hogy elérd az összes missziót, valamint további csalásokat használhass játék közben.

F3 - Sérthetetlenség ki/be kapcsolása
F4 - Ellenfelek 1 lövéssel való leterítése

További begépelendők:
notfullscreen, demomode, noembm, nops safevs, defaultmem, nopuretnl, nohwtnl, noframescaleup, noframewait, do5p1, nosplash, skipintro, screensize, screenmode, phase_text_used, quickbreak, debug, extras cheatkeys, antia, multi2, multi4, edit, particles, noparticles, limittexture, localonly, lodhud, verbosehud, nodamage, singlestage, nolensflare, nosky, framerate, fileout, keys, mouse, movie, resetoptions, no3dsound, nosound, alias, latetextureload, nodither, nomipmap, nobilinear, notrilinear, nofog, nolighting, lowdef, noshadows, nocd, showloadingfilenames, renewfile, globalfile, notauto, no3dx, nokni, nowni, notsc, primary, secondary, compat, storepadm, storeanims, nolod, autotgaconvert, forcetgaload, getfileinfo, loadsfxeditcaps, lowlod, copylist, filecopy, fileextend, view, sensaura_demo, sfxocclusion, sfxcockpit, sfxspecial, sfxphantom, sfxconic, sfxnofrontend, allmissions, english, french, german, spanish, italian, dutch, swedish, portuguese, host, join, notimeout

Jedi Knight II: Jedi Outcast

Játék közben a ~ gomb lenyomásával lehívható konzolba gépeld be a "devmapall" kódbekapcsoló szót, majd onnantól kezdve élnek az alábbi csalások:

noclip - Átjárás a falakon
notarget - Az ellenfelek békén hagynak
kill - Öngyilkosság
give all - Minden fegyver energia és pajzs érték maximumon
give health - Health értéke 100%-on
give armor - Armor értéke 100%-on
give ammo - Ammo értéke 100%-on
give X # - X nevű tárgyból # mennyiségű adagot kapsz

Mythical Warriors

Az alábbi csalásokat az Enter billentyű lenyomása után kell beadnod:

see - Nem lesz köd
magic - Teljes varázslatlista
level - Maximum mana, exp, lvl
win - Küldetés megnyerése
hurry - Ismeretlen hatású
nolose - Ismeretlen hatású
skill - Ismeretlen hatású
money - Teljes pénzösszeg
shield - Ismeretlen hatású

Rig & Roll

Az alábbi kódokat a játék lepauzálása után kell beadnunk:

SLALLCHEATS - Minden csalás alkalmazása
SLLOTTERY - Pénz és licenc
SLROADS - Minden út megnyílik
SLMAP - Teljes térkép megnyitása
SLFILLUP - Benzin feltöltése
SLRECOVER - Visszatesz az útra
SLTURBINE - Ismeretlen hatású
SLREPAIR - Megjavítja az autód

RIM: Battle Planets

Játék közben az Enter billentyű lenyomása után előtáruló prompt mögé írhatjuk az alábbi kódokat:

show me more - Küldetés megnyerése
you are smart - Ismeretlen hatású
be my little baby - Ismeretlen hatású
I am a cleric - Ha ráböksz valamelyik egységedre, meggyógyul
ohne Moos nix los - Ismeretlen hatású

Shadow Force: Razor Unit

A kódokat játék közben a ~ billentyű lenyomásával lehívható konzolba kell gépelned.

mode aigodmode [0 vagy 1]
- Az ellenfelek sérthetetlenek lesznek
aiprotectprotectee [0 vagy 1]
- Védett ellenfelek
god [0 vagy 1]
- Isten mód
aidisableeears [0 vagy 1]
- Az ellenfelek nem fognak hallani
aidisableeyes [0 vagy 1]
- Az ellenfelek nem fognak látni
noclip [0 vagy 1]
- Falon átjárás

Soul Reaver 2

Sérthetetlenség:
Az alábbi kombináció beadásával igen érdekes dolgot hívhatunk elő: balra, balra, fel, le, jobbra, akciógomb. "jounis auldron..." - Hangzik Raziel szájából az elfogadás... A kód kikapcsolásához a jobbra, jobbra, le, fel, balra, akciógomb.

Star Trek Bridge Commander

Az első lépésben a játékot a "-TestMode" paraméterrel indítsd el, minek hatására a játékban lévő "Quick Battle" opció "Test Only" feliratra vált. Ez egyébként arra jogosít fel, hogy bármelyik pályát elérheted egy kattintással.

A játék közben további csalásokkal is élhetsz, a taktikai képernyőn:

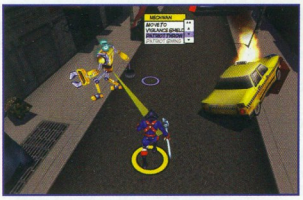
Shift + G - Isten mód
Shift + K - Célba vett tárgy 25%-al történő csökkentése
Shift + R - Célba vett űrhajó teljes megjavítása
Shift + Q - 10 Quantum torpedó

A Commandos2 nyereményjáték nyertesei: (PC.GAMES 2002/3)

- Nagy Ádám Budapest XIV.
- Czinege Tamás Szeged
- Ádám Péter Jászárokszállás

A nyerteseknek gratulálunk, a nyereményeket postai úton küldjük!

Bár húsvét már elmúlt pár napja, remélem azért szeretettel fogadjátok ezt a kis szeretetcsomagot tőlünk, amit nemes egyszerűséggel csak **PC.GAMES DVD**-nek, illetve **PC.GAMES CD**-nek neveztünk el. Bár őszintén szólva eddig is ezerrel pörögtek a kerekeink azon, hogy a lehető legexkluzívabb összeállítást tegyük közzé a magyar piacon – e hónapban úgy érzem ez többszörösen sikerült. Vegyük csak példának rögtön a **Huncraftot** ***(DVD)***– ami 3 év hányattatott megpróbáltatásait leküzdve végre elnyerte végső formáját és megjelenhetett. Mint ismeretes ez a Starcraft kiegészítés jogi okok miatt váratott enyitt magára, azonban ezeket mára sikerült elhárítanunk – így remélhetőleg elég sok embernek okozhatunk örömet – ha közvetve is. Aztán lapul még a tarsolyban két teljes játék is, **Arkoss *(DVD, CD)*** és **Rox *(DVD, CD)*** néven, amik érdekessége - azon kívül, hogy nagyon színvonalasak -, hogy magyarul beszélnek. Ezek végigvitele garantáltan jó pár hétre lekötni mindenki figyelmét. De gondoltunk a vizuálisabb típusokra is, akik inkább a videóbemutatókat részesítik előnyben: így ugyanúgy ajánljuk figyelmetekbe a debreceni **Snowfall csapatra készült interjút *(DVD)***, mint a **Morrowind *(DVD)***, vagy a **Dungeon Siege *(DVD)*** kulisszatitkaiba pillantó alkotást. További extrákként aposztrofálhatjuk azt az egyedülálló **Heroes of Might and Magic III** pályagyűjteményt ***(DVD)***, amiben több mint 300 pályát adunk, 12 egész hadjárattal – valamint a **Visual Pinball *(DVD)*** személyében egy játéktermi flipperautomatákat szimuláló berendezést, természetesen egy adag hozzá való pályával. Továbbá megtalálhatók az olyan szokásosnak mondható dolgaink, mint a SateLit TV csatornán jelentkező **Gigabyte TV** című számítógépes magazin teljes adása ***(DVD)***, az elmúlt hónap összes fontosabb történése napokra lebontva, valamint **Játszd Újra nosztalgia rovat *(DVD)***, melyben most a Castlevanián merengünk. A CD-n pedig minden egyes rovatunkból kimazsolázunk a legérdekesebbeket, így egységesen megtalálhatók rajta a demók, felhasználói utilok, és freeware / shareware játékok. Jó böngészgetést hozzájuk!



Demok - ***csak a DVD-n***
Arx Fatalis / Blood & Lace / Global Operations / Mobile Forces / Static / Team Factor LAN / 2002 World Cup
Demok - ***a DVD-n és a CD-n***
Beam Breakers / Dark Planet: Battle for Natrolis / Freedom Force / Virtua Tennis

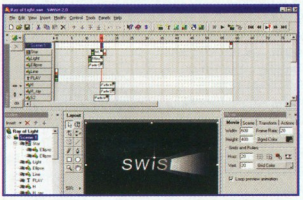
Videok - ***csak a DVD-n***
Another War / Asheron's Call 2 / Athanasia / BloodRayne / Breed / Call of Cthulu / Chrome / Conflict: Desert Storm / Dino Island / Global Operations / Grand Prix 4 / Incewind Dale II / Jedi Knight II: Jedi Outcast / Largo Winch / Legacy of Kain: Blood Omen 2 / Morrowind: The Elder Scrolls III / Mortal Kombat: Deadly Alliance / Neverwinter Nights / Rathunt / Rayman 3: Hoodlum's World / Spider-Man: The Movie / S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost / Super Farm / The Partners / Tomb Raider: The Angel of Darkness / Zidane Football Generations

Patch-ek - ***csak a DVD-n***
Alien Vs. Predator 2 v1.095 / Battlecruiser: Millenium v1.007 / Blood & Lace v1.0 / Command & Conquer: Renegade v1.015 / Command & Conquer: Renegade v1.019 demo / Codename: Outbreak v2.0 / Conquest: Frontier Wars v1.02 / darkBASIC v1.13 / Destroyer Command v1.1 / Disciples II v1.1 / Etherlords v1.05 beta / Eurofighter Typhoon v2.1 / Europa Universalis II v1.04 / Medal of Honor: Allied Assault v1.11 / Pool of Radiance 2 v1.4 / Return to Castle Wolfenstein v1.3 / Serious Sam: The Second Encounter Voodoo 2-3 fix / Shadow Force: Razor Unit v1.2 / Silent Hunter II v1.1 / Ski Park Manager v1.51 / Strifeshadow v1.03 / Strifeshadow v1.03 demo / Tiger Woods 2002 v1.1 / Warlords: Battlecry II v1.02 / Warrior Kings v1.2

Trainer-ek - ***csak a DVD-n***
Command & Conquer: Renegade / Command & Conquer: Yuri's Revenge / Dark Planet / E.T. / Ghost Recon: Desert Siege / Jedi Knight II: Jedi Outcast / Kayak Extreme / Kick Off 2002 / Operation Flashpoint: Red Hammer / Ski Park Manager / Star Trek: Bridge Commander / Trains and Trucks Tycoon / Virtua Tennis / WarCommander / Warlords: Battlecry II / World War II: Desert Rats / Worms Blast

Wallpaperek - ***a DVD-n és a CD-n***
Beam Breakers / Blood & Lace / Chaos Online / Chrome / Conflict: Desert Storm / Crashday / Duke Nukem: Manhattan Project / Earth & Beyond / Fallout: Tactics / Freedom Force / Galactic Civilizations / GI Combat / Hotel Giant / Incewind Dale II / KnightShift / Le Mans 24 Hours / Lineage / Mobile Forces / Morrowind: The Elder Scrolls III / Mortal Kombat: Deadly Alliance / Neocron / Rathunt / Spider-Man: The Movie / Team Factor / The I of the Dragon / The Partners / The Underworld / Tomb Raider: The Angel of Darkness / Tux Racer / Ultimate Ride / ViviSector / Xenus

Shareware és freeware játékok - ***a DVD-n és a CD-n***
Abysma / Cannon Smash / Cell Block A / Chicken Shoot: Easter Edition / Fiearan's Day Out / Final Duel - Deathmatch Arena 2 / Halloween / Kyodai / Last Kingdom / Memory / Plasma Twins Strike Again / Pontifex / Racer / Spacebar / Star Wraith 2 / Ultra Coaster / U.R.B.A.N. / Vulgus / Zetrix



Shareware és freeware utility-k - ***a DVD-n és a CD-n***
3D Photo Builder / avi2vcd / Batch Run / Blaze Media Pro 2002h / BSPlayer / BXAutoZip / Bootlocker / Chronograph / Dream Render / Down2Home / Easy CD Ripper / Flash MX / FülElek / Hard Code Compress 2000 / Hydra Links / PC Mark 2002 / SWF Convert / SWF Scanner / UltraEdit 9.0a / Virtual Dub ACDSee 4.01 / Adobe Acrobat Reader 5.05 / CloneCD 3.3.4.1 / CDRWin 4.0a / CuteFTP 4.25 / DirectX 8.1 / DirectX 8.1 (Win 2000) / DivX 5.0 Bundle / DivX 5.0 Pro Bundle / Download Accelerator 5.0 / Easy CD Creator 5.1 (XP) / F-Prot 3.12 / FAR File Manager 1.70 beta 3 / Getright 4.5c / Go!Zilla 4.11 / Hypersnap DX 4.31.01 / ICQ 2002a / Irfan View 3.61 + Magyaritás / Nero 5.5.7.8 + Magyaritás / mIRC 6.01 / MusicMatch Jukebox7.0 / Norton Antivirus 7.0 / Paint Shop Pro 7.04 / Quicktime Player 5.02 / RealOne Player / Servant Salamander 2.0 / Sonique 2.0 apha 2 / WinAce 2.11 / Winamp 2.79 / Winamp 3 beta 3 / Windows Commander 5.0 / Windows Media Player 7.1 / WinRAR 3 Beta 4 (Magyar) / WinZip 8.1 / WS FTP Pro 7.02

Kiegészítések, MOD-ok - ***csak a DVD-n***
Quake III - Navy Seals: Covert Ops 1.0 / Quake III Rally 1.1 / Stormtrooper
Command & Conquer: Yuri's Revenge - Map Pack #2
Unreal Tournament - Defence Alliance / Strike Force 1.75
Civilization III - Map Pack
Cossacks: The Art of War - MOD pack
Diablo II: The Lord of Destruction - Baldur's Gate
Fallout: Tactics - World War II
Freedom Force - Character Tool
Half-Life - Existence 1.4 / Holy Wars 2 / Judgement 1.2
Monopoly Tycoon - Extra Pack #2
Neverwinter Nights - Model Viewer
Star Trek: Bridge Commander - SDK

MINIMUM

CPU	AMD Duron 1GHz	14.500 + áfa
MOBO	MSI K7T Turbo-2	24.500 + áfa
RAM	1 x 128MB Brand PC133	8.500 + áfa
VIDEO	MSI GF2 MX 400 32MB	17.500 + áfa
AUDIO	integrált	
HDD	Maxtor 40GB 5400	21.500 + áfa
CD-ROM	TEAC CD-540E	11.000 + áfa
ÖSSZESEN		97.500 + áfa
MONITOR	Samtron 76DF DynaFlat	52.000 + áfa

KONFIGURÁCIÓ

MEDIUM

CPU	AMD Athlon XP 1800+	40.000 + áfa
MOBO	SOLTEK SL75DRV2	37.000 + áfa
RAM	1 x 256MB DDR PC2100	20.000 + áfa
VIDEO	ASUS V8200 Ti 200 64MB	57.000 + áfa
AUDIO	Creative SB Live!	8.500 + áfa
HDD	IBM 40GB 7200	27.000 + áfa
DVD-ROM	Pioneer DVD-116	17.000 + áfa
ÖSSZESEN		177.000 + áfa
MONITOR	Samsung S766DFX	66.500 + áfa

KONFIGURÁCIÓ

HIGH-END

CPU	Intel Pentium 4 1.9GHz	65.000 + áfa
MOBO	ASUS P4B266	52.000 + áfa
RAM	1 x 256MB DDR PC2100	20.000 + áfa
VIDEO	ASUS V8200 Ti500 64MB	108.000 + áfa
AUDIO	SB Audigy Platinum	54.000 + áfa
HDD	IBM 60GB 7200	33.000 + áfa
DVD-ROM	Pioneer DVD-116	17.000 + áfa
CD-RW	Plextor 241040	32.500 + áfa
SZESEN		381.500 + áfa
	Samsung S959NF	117.000 + áfa

KONFIGURÁCIÓ

ikrözik.

HARDWARE NEWS

ASUS - az első i850E alaplap

Aki kilátogatott a múlt hónapban megrendezett Intel Developer Forumra, az a világon elsőként láthatott i850E chipsetre épülő alaplapot. A gyártó nem más, mint az alaplapjairól méltán híressé vált ASUS, mely a P4T1066 jelzéssel látta el új termékét. A Socket 478 Intel Pentium 4 processzorok fogadására alkalmas mobón a 6db PCI csatlakozó mellett 1db AGP 4x slot bújt meg. Az igazi finomságot viszont a NEC USB 2.0, a Promise ATA/133 IDE RAID vezérlő, valamint a 2db RAMBUS memóriák fogadására alkalmas RIMM foglalat jelenti.

GeForce4 Ti a boltokban

A GeForce4 vásárlóknak eddig be kellett érniük a „butított" MX verziókkal, melyek magunk között szólva ár/teljesítményük alapján nem számítanak kifejezetten jó vételnek. Aki az igazi, tökös verzióba ölné a pénzét, az már bújhatja a boltokat, hisz piacra kerültek a GeForce4 Ti4400 és Ti4600 változatok is. Hazánkban elsőként – vélhetőleg – az MSI, ASUS, Abit, Leadtek gyártók termékei hódítanak majd, de később akár AOpen, Chaintech, Creative, ELSA, Gainward és Visiontek mutációkkal is találkozhatunk. A legjobb ár/teljesítményű GeForce4 Ti4200-ra azonban még április végéig várni kell, vélhetőleg a házon belüli konkurencia miatt. Az új típus ugyanis azonos teljesítményt produkál, mint a GF3 Ti200, illetve a GF4 MX460 eladásait is jócskán visszaveheti, hisz mindössze 20 dolcsival kerül többe a DirectX 8.1 kompatibilis GF4 Ti4200!

ATi az ASUS-tól?

Az ATi Technologies tavaly nyáron stratégiát váltott, és komoly átszervezéseket hajtott végre a hatékonyság növelésére. Ezért többek között lehetővé tette, hogy más vállalat is gyárthasson ATi kártyákat. Az NVIDIA viszont jóval gyorsabb volt, hisz már megszerezte magának a nagy gyártók többségét, így az ATi-nak csupán a FIC és a Gigabyte maradt. Azonban ennyivel nem éri be az ATi, hisz egyes források szerint szeretné az ASUS-ra bízni a grafikus kártyák készítését. Az ASUS természetesen nem kommentálta a hírt, viszont az tudjuk, hogy az ASUS is az NVIDIA kiemelt partnerei közé tartozik. Mindenesetre nem ezek az első pletykák az ASUS és az ATi közös jövőjével kapcsolatosan…

Kalapácsért Oscar díj

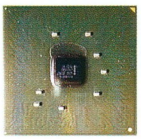
A hannoveri kiállításon az AMD több elismerést is begyűjtött, így az év gyártója és a 2002-es év leginnovatívabb terméke díjat is megkapta a PC Direkt és PC Professionell tagjaitól. Az AMD számára azonban a CHIP által adományozott CeBIT Highlights 2002 díj volt a hab a tortán, amit többek között a CeBIT Oscar-díjaként is emlegetnek. A méltó elismerést a 32 és 64 bites kód futtatására egyaránt alkalmas AMD Hammer processzor kapta!

CeBIT 2002 NEWS

CeBIT: alaplapi chipkészletek

Az ATi bemutatta az AMD processzorokhoz illeszkedő A3 kódnéven ismert RADEON IGP 320 (160MHz GPU) és IGP 320M (mobil) chipkészleteket. Az Intel Pentium 4 tulajdonosok a RADEON IGP 330 (400MHz FSB, 150MHz GPU), IGP 340 (533/400MHz FSB, 183MHz GPU), vagy IGP 340M (mobil) változatokkal találkozhatnak majd. Az ATi RADEON VE (vagy más néven RADEON 7000) grafikus magot (64bit csatoló) tartalmazó chipkészletek 0,18 mikronos gyártási technológiával készülnek, és max. 4GB DDR266/200 SDRAM modulok fogadására alkalmasak. Az IGP család érdekessége, hogy nem igényli az ATi IXP 200/250 SouthBridge chipjét (PCI 2.3, 3Com Ethernet vezérlő, 6db USB, 6 csatornás hangvezérlő, ATA/100 támogatás)! Ez mind szép, viszont amennyiben speciális csatlakozás szükséges (V-Link), ez a megoldás nem jöhet szóba…

Az Intel nem jelentett be új terméket, azonban a májusban megjelenő változatok mind láthatók voltak a kiállításon: i850E, i845-D, i845E, i845G, i845GL. Vélhetőleg az i845-D (400MHz FSB, ICH3) és i845E (533MHz FSB, ICH4) lesz a nyerő a DDR266 támogatást választók számára, hisz az i845G (533MHz FSB, ICH4) és i845GL (400MHz FSB, ICH4, nincs AGP port) integrált grafikus magot is tartalmaz. Az Intel még mindig erőlteti ezt a vonalat, és még mindig nem áll a helyzet magaslatán... A zárt ajtók mögött bemutatott tesztben az i845G alul maradt a GeForce4 MX440 kártyával szemben. A különbség azonban csekély, és ezt – az Intel véleménye szerint – az új driverek ki fogják egyenlíteni.



Az NVIDIA az nForce 620-D és nForce 615-D chipkészleteket mutatta be, melyek a régi nForce 415-D változathoz képest csupán DDR333 támogatással büszkélkedhetnek (grafikus mag nélküli verziók). A várható megjelenés a második negyedévre várható. A SiS egy igazán figyelemre méltó chipkészletet mutatott be! A SiS 648 már támogatja az 533MHz FSB-vel működő Intel Pentium 4 processzorokat, a DDR400 SDRAM-ot, valamint a 8x AGP kártyákat is! A 648-hoz a 968-as SouthBridge ajánlott, mely USB 2.0 és IEEE 1394 támogatással is rendelkezik. Úgy látszik, érdemes odafigyelni a SiS-re... áprilisban pedig jön a 655, mely szintén P4 processzorokhoz illeszkedik.

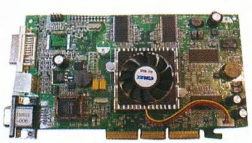
A VIA nem a mennyiségre, hanem a minőségre tette a hangsúlyt, hisz csupán egy terméket mutatott be a hannoveri CeBIT kiállításon, ami nem más volt, mint a P4X333. Az akár 32GB(!!!) DDR333 SDRAM, 533MHz FSB és 8x AGP támogatás mellett ATA/133, USB 2.0 és dupla sebességű, 533MB/s V-Link kapcsolattal is büszkélkedhet az új chipkészlet. A második negyedévben is várhatók újdonságok a duálcsatornás DDR SDRAM támogatással rendelkező P4X600, valamint az első DDR400 támogatású KT400A személyében (AMD platform).

CeBIT: grafikus kártyák

Az ATi RADEON Ultrát hiába várta a jó nép, ismét csak ígérgetés lett belőle. Eszerint az RV250 még az NV30 előtt megérkezik, melyen állítólag nem csak órajel tuningot végeznek. Az igazi újításokkal büszkélkedhető RV300 év végén, a DirectX 9.0 megjelenésével várható.

A PowerVR csupán egy enyhe tuningos Kyro II SE kártyával képviselte magát, mely emelt órajelen működik (200/200), szoftveres EnT&L, 4x AGP és Burn Map Complete támogatással rendelkezik. Az igazi csemege a KYRO III, ami már gyártásra készen várja a sorsát. Ez azonban a VIA – STMicroelectronics tárgyalások eredményétől függ majd. Ha már most elkezdhetnék a gyártást, akkor a Kyro III a felső kategóriában tarolhatna, míg 2-3 hónap elteltével csupán a középmezőnybe pozícionálhatja magát.

A végére ismét egy érdekesség a SiS személyében, aki bejelentette a SiS 330 sorozatú (SiS328, SiS332, SiS334, SiS336) grafikus chipjeit. DX 8.1, AGP 8x, SiS T&L (szoftveres vertex) támogatás, 4 pixel 8 texel, SiS Pixelizer, volume texturing, bump / cubic / shadow mapping, FSAA (Hyper FSAA) és MPEG gyorsítás jellemzi a kártyákat. A „négyes fogat" közül a SiS336 lehet a legérdekesebb, hisz a 300MHz / 550MHz órajel 1200 / 2400 millió (pixel / texel) fillrate-et tesz lehetővé, a maximális 9.6GB/s memória sávszélesség mellett. A SiS saját tesztje szerint a SiS332 jobban teljesít 3DMark alatt, mint az NVIDIA GF4 MX440, tehát igazán üde színfolt lehet a középkategóriás grafikus megoldások piacán az új SiS sorozat!



CeBIT: CPU

Az AMD az Athlon XP 2100+, Athlon MP 2000+ és Athlon 4 1600+ processzoraival nyitotta a CeBIT-et. A legtöbben azonban már a Thoroughbred magra épülő Athlon változatokat várják, melyek szállítása még ebben a hónapban megkezdődik! A 0,13 mikronos technológiának köszönhetően 38%-al kisebb magméret, magasabb órajelek, olcsóbb előállítás, 1,65 voltos feszültség jellemzi az 512KB-os másodlagos gyorsítótárral ellátott verziókat.

Az Intel az otthoni felhasználókat most kissé hanyagolta, hisz a szerverekbe szánt Xeron processzorokról adott csak használható új információkat, míg a személyi számítógépek szegmenségben a NetBurst architektúrában rejlő lehetőségeket ecsetelte.

A VIA maradt a mobilpiacon, és itt az új 933MHz-es változattal rukkolt elő, mely 1,35 voltos működés mellett 6 wattal is beéri. Az AMD PowerNow! vagy az Intel SpeedStep technológiához hasonló LongHaul azonban ebből a verzióból is kimaradt.

TDK DVD-R/RW

A TDK a Hannoverben megrendezett CeBIT kiállításon jelentette be, hogy nem szeretne kimaradni a DVD-bizniszből. Ezért júniusban mutatja be saját fejlesztésű DVD-R/RW meghajtóját. Az 1x-es DVD újraírásra és 6x-os DVD olvasásra képes meghajtó 24x-es sebességgel olvassa a CD lemezeket. A 2MB buffermérettel rendelkező „égető" belső ATAPI és külső USB 2.0 vagy FireWire csatlakozóval szerelt változatokban készül. Az új meghajtóhoz akár TDK DVD-R, és DVD-RW lemezeket is lehet vásárolni 10, illetve 30 eurós darabonkénti áron.

PIACI KÖRKÉP

ÖSSZEÁLLÍTÁSUNKBAN HÓNAPRÓL-HÓNAPRA MEGPRÓBÁLJUK BEMUTATNI A KÖZELMÚLTBAN MAGYARORSZÁGON FORGALOMBA HOZOTT AZON HARDWARE ÚJDONSÁGOKAT, MELYEKET ÉRDEKESNEK TALÁLTUNK, ESETLEG MEGVÁSÁRLÁSRA ÉRDEMESNEK TARTUNK. TEHÁT EZ A ROVAT NEM A NAGYVILÁG LEGFRISSEBB ÚJDONSÁGAIT TARTALMAZZA – ARRA OTT A NEWS – HANEM KATEGÓRIÁKRA BONTVA KÍVÁNJA BEMUTATJA A MAGYAR PIACRA ÉRKEZETT ÚJ TERMÉKEKET. HA EGY TERMÉK MEGÉRDEMLI, TERMÉSZETESEN A KONFIGURÁCIÓ-AJÁNLÓNKBA IS BEKERÜLHET.

EGÉR, BILLENTYŰZET

Több új A4Tech egér is érkezik nemsokára a magyar piacra. Ezek közül a legígéretesebbnek az RFSOP-35 ígérkezik, amely egy optikai és rádiós egér. Az optikának köszönhetően szinte minden felületen használható, és akár 1.5 méter távolságra is lehetünk a gépünktől (már ha rendelkezünk megfelelő méretű monitorral), és az egérhez adott elemek mindössze két és fél óra alatt újratölthetőek. Mivel 255 user ID kód között válogathat, ezért biztosak lehetünk abban, hogy

nem akad össze a többi, szobában levő rádiós egységgel. Az egér beállításait a hozzá adott iWheelWorks programokkal végezhetjük el, amelyek Windows 9x/NT/2000/XP alatt használhatóak, az egér PS/2 vagy USB csatlakozással lesz kapható.

Aki egy notebook boldog tulajdonosának mondhatja magát, az tudja értékelni a külső, kis méretű egereket, mint amilyen az MSW-35 is. Office 97/2000/XP alatt használhatjuk a nagyítás funkciót, míg a teljes kompatibilitásról az MS IntelliMouse funkció gondoskodik. Az érzékelő felbontása 520 dpi, a görgő szabadon programozható.

(Forrás: AlphaSonic Kft.)

PROCESSZOR

Az alsó kategóriában a teljesítményben már nem is olyan alsó kategóriásnak nevezhető 1 GHz, 1.1 GHz és 1.2 GHz Duronok ára még tovább süllyedt, így a fentebb felsorolt triumvirátus legkisebb tagjához már igen baráti áron, mindössze 14 ezer forintért hozzájuthatunk. Aki viszont egy kicsit nagyobb sebességet szeretne, az se búsuljon, hiszen az 1.1 GHz-es alig 17e forintba, míg az 1.2 GHz-es változat mindössze 18e forintba kerül.

Ami az Intel Celeronokat illetve Tualatinokat illeti, az árak annyira lementek, hogy a 900 MHz-es Coppermine magos Celeron2 mindössze 100 forinttal kerül kevesebbe a lényegesen gyorsabb és fejlettebb, 1 GHz-es Tualatinnál, melynek ára 19e forint. Egyszóval CuMine magos Celeront már nem igazán érdemes venni, csak akkor, ha az alaplapunk nem támogatja a Tualatint, és nem akarjuk azt lecserélni. A Tualatinokból az 1.1 GHz-es változat 19 ezerbe, az 1.2 GHz-es 22 ezerbe, míg a legnagyobb, 1.3 GHz-es példány 25ezer forintba kerül. De a neten már lehet olvasni a legújabb, 1.4 GHz-es Tualatinról is, így az árak talán még lejjebb fognak süllyedni.

Ami a középkategóriát illeti, az AMD régebbi Thunderbird magos Athlonjai igen baráti áron kaphatók, az 1.3 GHz-es vátozat ára 25e, míg az 1.4 GHz-es áramfaló szörnyetegért 28e forintot kell a pénztárnál kicsengetni. Az Intel P3-akat nem igazán tudom ajánlani megvételre, hiszen teljesítményükhöz képest az áruk igen magas, például a 733 MHz-es változat ára 27e forint. Ennek fényében még inkább jó választásnak tűnik egy komoly tuningpotenciállal rendelkező Tualatin…

A Pentium 4-ek piacán igen örvendetes hír, hogy végre megérkezett a nagyon sokak által várt új Northwood mag 1.6 GHz-es és 1.8 GHz-es változata. Az első tesztek szerint a várakozás nem volt hiábavaló, ezt bizonyítja egy 2.4 GHz-re felhúzott 1.6 GHz-es példány is, ami ráadásul (dobozos mivolta miatt) eredeti, igen alacsony fordulatszámon működő (és ennek megfelelően szinte hangtalan) Intel processzorhűtővel érte el ezt az igen tiszteletre méltó frekvenciát. Akinek tehát támogatja az alaplapja, az ne habozzon, hiszen óriási rájuk az igény, így állandó jelleggel hiánycikknek minősülnek. Az 1.6 GHz-es, dobozos változat ára 46e forint, míg az 1,8 GHz-es 55e forintba kerül.

Az Athlon XP-k terén nem sok változás történt, és bár az AMD már be- és megjelentette az Athlon XP 2100+ processzorát, ez nálunk még nem szerezhető be, és valószínűleg az ára is magas lesz. Aki most Athlon XP-t akar venni, annak még mindig az 1700+ változatot ajánlom a kiváló ár/teljesítmény viszony miatt (33e forint). Az 1800+ is a bűvös 40 ezres határ alá süllyedt, igaz csak eggyel (39e forint). Ezt követi 11 ezres lépésekben az 1900+ (52e forint) és a 2000+ (64e forint). Csak jönne már a 0,13 mikronos Thoroughbred…

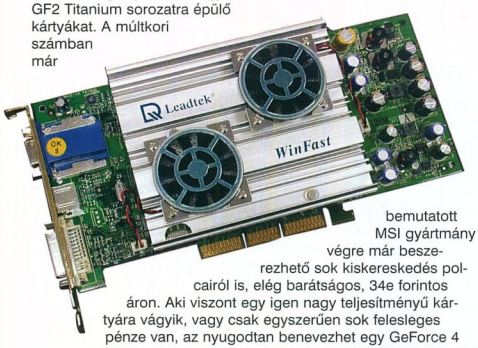
(Forrás: DEMO Studio Bt.)

Egyre több helyen kaphatók az új, 3. generációs Coolink hűtők, és személyes tapasztalat alapján nyugodtan kijelenthetem, hogy igen jól sikerültek. Most a H1T modellre hívnám fel a figyelmet, ami a GlobalWin TAK68-hoz hasonlóan dupla ventilátoros kiépítésű, ennek ellenére csendes szerkezet (4700 rpm, 36 db(A)). A speciális, nyereg kialakítású borda alján egy 1.5 mm vastag rézlemez is helyet kapott, és a rögzítési mechanika is megújult (pontosabban visszatértek a hárompontos módszerhez). A gyártó minden Socket370/462 foglalatú processzorhoz ajánlja, maximum Athlon XP 2000+-ig. Azért én ezzel vitatkoznék, hiszen nálam az XP 2000+ alaphőmérséklete 38 fok :).

(Forrás: Kelly Tech Kft.)

VIDEOKÁRTYA

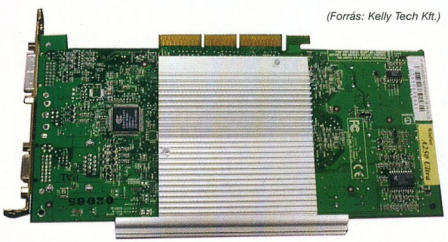
A videokártyák piacán elég szépen felpezsdült az élet, amióta az nVidia nagyobb tételben is képes szállítani a GeForce 4 különböző változatait. A legkisebb, MX GPU-k néhány hónapon belül valószínűleg teljesen fel fogják váltani a kifutóban levő GF2MX és GF2 Titanium sorozatra épülő kártyákat. A múltkori számban már



bemutatott MSI gyártmány végre már beszerezhető sok kiskereskedés polcairól is, elég barátságos, 34e forintos áron. Aki viszont egy igen nagy teljesítményű kártyára vágyik, vagy csak egyszerűen sok felesleges pénze van, az nyugodtan benevezhet egy GeForce 4 Ti4600 chippel szerelt grafkártyára is. Ez már teljes értékű GF4-nek számít, iszonyatos memória-sávszélességgel (10,6 GB!) társítva – hmmm, mintha kezdenénk elérni a Glaze3D által ígért memóriasebességet ☺. Emellett a GPU-n belül is rengeteg funkciót optimalizáltak, például a Z-culling is sokkal hatékonyabb lett, így azonos frekvencián működve pl. egy GF3 Ti500-zal a különbség mellbevágó lehet (30-50% is akár), pedig ezek a programok még nincsenek a GF4 architektúrára optimalizálva. Ezek a kártyák már teljes mértékben támogatják a DX 8.1-et, beleértve a Pixel Shader 1.3-at is, de az 1.4-et sajnos nem, így itt még mindig a Radeon 8500 a király (bár ez merőben elméleti előny). A Leadtek az elsők között dobott piacra Ti4600-zal szerelt kártyát, ami már nálunk is kapható. Az A250 Ultra TD névre keresztelt board 128MB 300 MHz-es DDR memóriával van kiszerelve, a GPU szintén 300 MHz-es frekvencián repeszt. Az Ati HydraVision-jéhoz hasonlóan ez a kártya is képes egyszerre két megjelenítő egyidejű meghajtására, az nView technológia segítségével (350 MHz-es RAMDAC és hasonló sebességű TDMS). A kártya természetesen rendelkezik S-Video és DVI kimenetekkel is, de ez már egy ilyen kártyánál alapkövetelmény. A kártyán hatalmas hűtőborda és két ventilátor kapott helyet, így a megfelelő hűtéssel valószínűleg nem lesz gond. A dobozban két DX8-as játék, a WinFox hardware monitor szoftver, Winfast DVD szoftveres lejátszó és pár segédprogram található a kártya és a kábelek mellett.

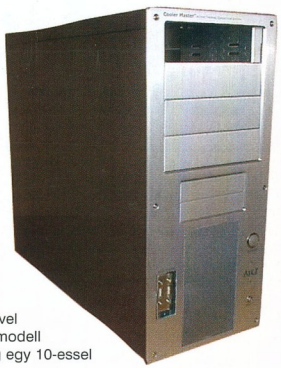
Az Ati is előrukkolt egy újdonsággal, a 128 MB-os Radeon 8500-al, amit ugyanolyan áron kínál, mint a 64 MB-os változatokat. Mostanság talán egy ilyen Ati kártya éri meg a legjobban azoknak, akik kiemelkedő teljesítményt és időtálló feature listát keresnek. A dobozos, 128 MB DDR memóriával szerelt Radeon 8500 nettó kiskereskedelmi ára még a 80.000 forintot sem éri el.

(Forrás: Kelly Tech Kft.)



SZÁMÍTÓGÉPHÁZ

A múlt havi számban bemutatott Cooler Master házak ára igen tisztességes mértékben csökkent a hónap közepén. Az otthoni, power usereknek ajánlott ATC-101 modell továbbra is kapható táp nélkül, így például a frissen beszerzett alumíniumcsodába belerakhatjuk az ugyancsak kiemelkedő minőségű Enermax tápok valamelyikét, és utána elmondhatjuk, hogy közel egy teljes konfiguráció árát elköltöttük, és még csak a gépünk váza van a birtokunkban ☺. A ház majd' 10e forinttal lett olcsóbb, így most már „csak" alig 75.000 forintot kell érte otthagynunk a kasszánál. Aki viszont szerverházat szeretne venni, vagy egyszerűen csak egy kicsit jobban szellőző házat akar, annak most érdemes jobban szemügyre venni az ATC-201-et, ami már szintúgy kapható a 300W-os táp nélkül, így az ára a 101-es alá mérséklődött. Nem azt mondom, hogy ezek jó vételnek bizonyulnak, de aki tényleg minőségi házat akar vásárolni (és van elég zöldhasúja is), az fontolja meg egy ilyen ház beszerzését; mindenképpen időtálló befektetés. Bár az Enermax tápokról is tettünk itt említést, most már végre a kiskerekben is kaphatók, és nem csak bemutatópéldányok keringenek az országban. Az általános kiépítettségű rendszerekhez valószínűleg elegendő, 300W teljesítményű tápegység ára valamivel 20.000 Ft alatt, míg a 350W-os változaté kicsivel felette mozog. A csúcsmodell 430W-os példány pedig egy 10-essel kerül többe.



(forrás: DEMO studio)

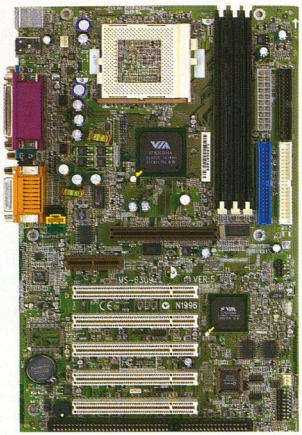
HANGKÁRTYA

Aki egy kicsit többet szeretne áldozni a gépéből kijövő hang megszólaltatására, annak szeretném a figyelmébe ajánlani a Philips új, igen dizájnosra sikeredett 5.1-es hangrendszerét, a Philips A3.600-at. A Philips nem a szokásos helyzabáló formában dobta piacra a szettet, hanem ultra vékony kiadásban, és a speciális, Soft Flat Panel (lágy előlapos) technológia kifejezetten többcsatornás, multimédiás rendszerekhez lett kifejlesztve. A mélynyomó is Philips által kifejlesztett technológiát használ, amely a wOOx névre hallgat, és ennek segítségével kiemelkedő minőségben képes a mély tartomány hangjainak megszólaltatására. Az öt kisebb, lapos hangfal teljesítménye egyenként 10W, míg a mélynyomó 50

Wattot ad le, gondoskodva a hangkép teljességéről mind filmek, mind térhatású hangot használó játékok esetén. A rendszert nem csak a hangfalakhoz tartozó állványokon tárolhatjuk, hanem akár a falra is felszerelhetjük, így egyrészt sokkal kevésbé lesznek útban, másrészt esztétikailag is sokkal szebben mutat az egész. A hangfalszett akár olyan DVD lejátszóval is használható, amely rendelkezik két analóg kimenettel – ez általában mindegyikről elmondható. Aki már hozzászokott a nem számítógépekhez kifejlesztett, asztali HiFi cuccok által szolgáltatott kényelemhez – már minden ilyen berendezésnek kötelezően tartozéka egy távirányító – az igazán értékelni fogja a cuccoshoz mellékelt távirányítót. A szatellitek tömege 0.2 kg, míg a mélynyomó kicsivel több, mint 5 kg-ot nyom. Mindezért sajnos több, mint 50.000 Ft kell leperkálnunk

(forrás: Napfény Kft)

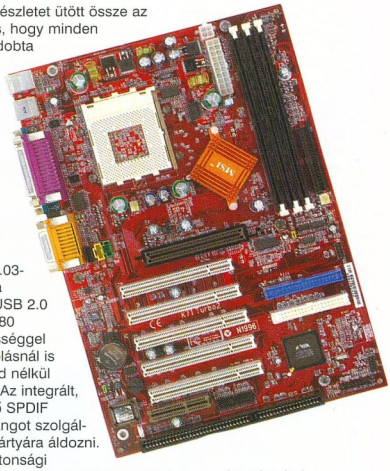
ALAPLAP



Ebben a hónapban két új MSI alaplapra szeretném felhívni az olvasók figyelmét. Mindkét alaplap a költségekre érzékeny vásárlókat célozza meg, és mindkét mobo VIA chipsetekre épül. Kezdjük az MSI 694T Pro-val, amely minden Socket370-es processzort támogat, a Tualatin magos CPU-kat is beleértve. A VIA 694X/694T és VT82C686B lapkakészletre épülő alaplap 5 PCI/1 AGP 4X/1 AMR slottal rendelkezik, a három memóriafoglalatba összesen 1.5 GB PC133 MHz-es SDRAM rakható, de a memóriavezérlő rendelkezik ECC támogatással is, ami most még elég kevés alaplapról mondható el. Maximum 4 db UDMA-100-as IDE eszközt köthetünk rá, RAID vezérlővel ellátott változata nincs. Speciális opcióként választható olyan változata is, amelyen integrált Creative CT5880 vezérlős hangkártya van, amely rendelkezik teljes DirectSound/Music támogatással, és képes térbeli hangok és effektek megszólaltatására is. A lap rendelkezik a szokásos MSI extrákkal is, mint a D-LED, D-Bracket, Live BIOS, Fuzzy Logic és USB PC2PC.

A másik MSI alaplapot, a K7T Turbo2B-t leginkább az olcsó AMD Duron processzorok alá ajánlanám. Ez a mobo VIA KT133A északi hídra és VT82C686B déli hídra épül, és támogatja az összes Socket A tokozású AMD processzort a legkisebb Durontól az XP 2000+-ig, de a jövőben megjelenő AMD processzorok támogatása sem fog gondot okozni. Maximum 1.5 GB PC133 SDRAM-ot támogat, DDR memóriát viszont nem, ezért nem ajánlom a nagyobb memória-sávszélességből igen sokat profitáló Athlon XP-k alá. Az alaplapon a szokásos 1 AGP/1 CNR/5 PCI slot található, és maximum 4 db UDMA-100-as meghajtót köthetünk rá, valamint rendelkezik a fentebb ismertetett MSI extrákkal is.

(Forrás: Kelly Tech Kft.)



Az Intel igen jó DDR memóriás chipkészletet ütött össze az i845D megtervezésével, ezt jelzi az is, hogy minden nevesebb és noname gyártó piacra dobta saját megoldását. Az ASUS P4B266 igen neves gyártótól származik, ennek megfelelően nagyon gyors és stabil alaplap (tesztek szerint az egyik leggyorsabb), mindez kitűnő feature listával párosul. Az alaplap Socket478-as Pentium 4-es processzorokat (Willamette/Northwood) támogat, 1 AGP 4X/6 PCI/ 1 CNR slottal rendelkezik, az UDMA-100-as csatornák száma kettő. Sokak szemében nagy előny lehet, hogy nem igényel ATX 2.03-as szabványú tápegységet, elmegy a szokásos ATX 2.01-gyel is. A lapon USB 2.0 vezérlő is található, amely csatolás 480 Mbit/sec maximális adatátviteli sebességgel rendelkezik, ez még a FireWire csatolásnál is gyorsabb egy kicsit, így minden gond nélkül köthetünk rá pl. gyors külső CD írót. Az integrált, 6 csatornás CMedia PCI hangvezérlő SPDIF ki/bemenettel igazán jó minőségű hangot szolgáltat annak, aki nem akar külön hangkártyára áldozni. Támogat mindenféle memória és biztonsági funkciókat engedélyező kártyát, így Smart Cardot, Secure Digital memóriakártyát és Memory Sticket. Tuningolás szempontjából is első osztályú, a BIOS-ban mindent igény szerint beállíthatunk, és ha megtámogatjuk egy Northwood magos P4-gyel és minőségi DDR modulokkal, igen komoly teljesítményű gépet építhetünk vele. Egyetlen hátránya az igen magas, közel 65e forintos bruttó ára, amit valószínűleg csak a hardcore játékosok és a tuningolók fognak kifizetni érte.

(Forrás: Ramiris Rt.)

papabear

MEDIA-TECH WOODEN BOOMBOX 5.1

Ritkán találkozik az ember 5.1-es hangfalszettel 10ezer forint körüli áron, főleg olyannal, amelyikben faborítású mélynyomó kapott helyet. Itten pedig erről van szó, mégpedig egy szláv készítő, a Media-Tech jóvoltából, az alacsonyabb igényű felhasználókat megcélozva. A csomagban található 5 teljesen azonos küllemű és teljesítményű szatellit-hangszóró, egy subwoofer, valamint egy irányítópanel, rajta gombokkal a bekapcsoláshoz, az Enhanced módhoz (ez a 2-csatornás sztereót teszi élvezetesebbé, ill. a 4.1-esen dob egy picikét), és a hangszórók hangerejének megválasztásához.

Azt gondolom, nem kell mondanom, hogy csodát nem kell várni a szettől, ugyanis a hangfalak nagyobb hangerőn torzítanak, a mélynyomó pedig eléggé pite nagyobb társaihoz képest, ennek ellenére ahhoz képest, hogy ugyaneny-nyiért 2 hangszóróból álló csomagot is alig kap az ember, nem olyan rossz az összhatás. Ha játékra használjuk, és hozzá egy olcsóbb 5.1-es Creative kártyát vesszük, elmondhatjuk, hogy az egyik legolcsóbb megoldást választottuk, és talán az egyik legjobbat az ár/teljesítmény viszonylatában.

Ha már igényesebbek vagyunk, és szeretnénk CD-minőségű zenét is hallgatni, akkor nem ez lesz a kedvenc zajládánk, hiszen a torzítások hamar előbújnak a kisméretű szatellitekből, arról nem is beszélve, hogy a mélynyomó dünnyögése erős, ám artikulálatlan brummogássá fajul egyes esetekben.

Összefoglalva: csakis otthoni vagy irodai használatra ajánlott, ott is csak óvatosan, olyan helyzetekre, amikor 2 hangszóró is megfelelne, ám a gépben található kártya már tudja az 5.1-et is.

(Forrás: Kelly-Tech Kft.)

Chilly

JAZZ J7508 HANGFALPÁR

WWW.JAZZSPEAKERS.COM/PRODUCTS/J7508.HTM

A fentebb ismertetett mini 5.1-es hangfalrendszer szöges ellentéte a jónevű Jazz legújabb büszkesége, amely a normál kéthangszórós piacon próbál hódítani. Ráadásul erre minden esélye megvan, még ha a kategóriájában kifejezetten magasnak számító, 20.000 Ft körüli vételárat vesszük is figyelembe, hiszen a JAZZ 7508 az igényesebb vásárlóközönség, a vájtfülűek számára készül, méghozzá az ennél a rétegnél elvárható minőségben.

Mindjárt sorolok mindenféle technikai paramétert is, de azt hiszem, minden számadatnál többet mond az a tény, hogy a hangfal kipróbálása után azonnal ajánlatot tettem a forgalmazó cégnél a tesztpéldány megvásárlására. A hangfal ugyanis egyszerűen borzasztóan jól szól, az általam eddig hallott – a méregdrága sorround-okat leszámítva – egységekkel össze sem hasonlítható. Az elegáns fa külső a hozzáértőkből az esztétikai elégedettségen felül azonnal akusztikai szempontból történő helyeslést is von maga után, és akkor még a fémkeretes membránról nem is szóltam. A basszus már-már a nagyobb mélynyomóval ellátott rendszerek hangteljesítményét idézi (ilyen dobot pl. utoljára a 70.000 Ft-os Jazz-nél hallottam), az összhatás pedig olyan pozitív, hogy legyen szó MP3 hallgatásról, játékról avagy filmnézésről, egyszerűen öröm hallgatni.

Felépítésében is különbözik az átlag kétrészes hangfalpártól, hiszen a kezelőszervek az említett faborítású, és természetesen mágnesesen árnyékolt speakerektől elkülönülve, egy önálló vezérlőegységen kaptak helyet. Itt találjuk a méretes hangerőszabályzót – melynek nagyjából egynegyedéig történő kiforgatása már hangos rosszallást válthat ki a család más tagjaiból – alatta pedig a basszus és a szoprán-kiemelő forgatógombjai kaptak helyet. Mindezt megfejeli a nálam alapnak számító fülhallgató-csatlakozó, mely az éjszakai játékok elengedhetetlen kelléke.

A végén az ígért technikai adatok (bár aki egyszer meghallgatja a Jazz 7508-at, azt többet nem érdeklik majd a számok):

PMPO teljesítmény: 1400 W
RMS teljesítmény: 28 W
Borítás: fa
Frekvencia-tartomány: 50-20.000 Hz
Be/Kimenetek: 2 – 3.5mm / jack fejhallgató
Méretek – Hangfal: 130 x 237 x 225 mm
Méretek – Vezérlő: 59 x 150 x 176 mm

(Forrás: Kelly-Tech Kft.)

JuliuS

PCGAMES DVD

PONTGYŰJTŐ AKCIÓ!

A DVD-k tokján minden hónapban találhatsz egy pontot, melyekből 6-ot összegyűjtve, az alábbi csodás ajándékok egyike a tied lehet:

póló könnyű viseletű, T alakú pamut darab

varrókészlet na erre varrjál gombot :)

egérpad feliratozott rágcsálóketrec

elemlámpa hogy rávilágítsunk a helyzetre

bögre a buborékos italok számára

mérőszalag hogy mérhető legyen a különbség :)

ENERMAX EG365AX-VE

A CSENDES ÓRIÁS

A tápegység kérdését nagyon sokan elhanyagolják, amikor új gép vagy ház vásárlására kerül a sor, pedig sokszor ez az oka a látszólag logikátlan és rendszertelen fagyásoknak, reseteléseknek. A pechesebbek pedig már megtapasztalhatták azt is, amikor szeretett tápjuk egy kisebb-nagyobb durranással egybekötve távozott az örök vadászmezőkre, és magával vitt néhány alkatrészt is. Én már két tápot is eldurrantottam, igaz, nem saját hibámból, de az egyik tönkretette a videokártyámat is, amiért igencsak nehezteltem anno…

Az Enermax új tápegységei segítségével ezen bosszúságok elkerülhetők, sőt a zajszintet is jelentősen csökkenthetjük, hála a fordulatszám-szabályzós ventilátornak. Na de ne szaladjunk ennyire előre, vegyünk csak mindent végig szép sorjában. Az Enermax egy egész termékcsaládot dobott piacra, így 250W-tól 450W-ig mindenki megtalálhatja azt, amire neki szüksége van. A táp természetesen támogatja az ATX 2.03-as szabványt, így ajánlott vétel lehet a speciális, három tápcsatlakozós Pentium 4-es és a nagy teljesítmény-felvételű AMD rendszerekhez.

A közelmúltban többen is kérdezték, mi az az aktív PFC. A PFC, vagyis Power Flow Controller feladata a lehető legnagyobb hatékonysággal átalakítani a hálózati 230 vagy 110 Voltot a számítógépnek szükséges feszültségekre. Ez minden tápegységnek kötelezően a része, de a gyártók nagy többsége a passzív változatát alkalmazza, ezzel is csökkentve az előállítás és a tervezés költségeit. Az Enermax azonban ezt továbbfejlesztette, ami azt jelenti, hogy az aktív PFC folyamatosan figyeli a hálózati feszültség ingadozását, és így jobb hatásfokkal alakítja át azt a nekünk kellő feszültségre. További nagy előnye, hogy a hálózatba visszaszivárgó, esetlegesen fáziseltolódást is okozó zavaró feszültségeket szinte 100%-osan kiszűri.

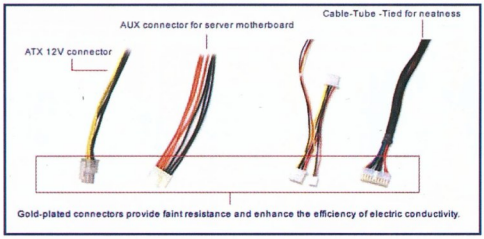
A táp másik igen fontos tulajdonsága az, hogy dupla ventilátoros kiépítésű, azaz egy 9,2 cm-es ventilátor kiszívja a házból a felfelé szálló meleg levegőt, amit a táp hátoldalán található, manuális fordulatszám-szabályzóval ellátott 8 cm-es ventilátor kifúj, emiatt a ház szellőzése sokkal jobb, mint az egyventillátoros tápok esetében. A minimális fordulatszám 1500 fordulat/perc, míg ha maximális sebességre állítjuk, akkor 3000-et pörög, viszont a tapasztalatok szerint a max. fordulatszám ettől akár igen jelentősen is eltérhet (Chilly szerint nála 4000 körül pörgött). Egyébként ezt a fajta szellőztetőrendszert ajánlja az AMD is a nagyobb teljesítményfelvételű Thunderbird és Athlon XP processzoraihoz. Az egésznek a lényege az, hogy a (szerencsés esetben) ház elején található, úgynevezett rendszerhűtő ventilátor beszívja a házba a hűvösebb levegőt, majd eme, közben már alaposan felmelegedett légoszlop a fentebb már említett dupla ventilátoros rendszeren keresztül távozik a házból, hiszen lehetünk a világ legjobb processzorhűtőjének a tulajdonosai is, nem érünk vele semmit, ha az szaharai forróságú levegőt keringet a ház belsejében. Az újabb kiadású alaplapokra kivezethetjük a táp fordulatszám-kijelző csatlakozóját, így akármelyik népszerű monitoring programmal figyelemmel kísérhetjük azt.

A táp rengeteg csatlakozóval rendelkezik, így nagy valószínűséggel minden most meglévő, vagy a közeljövőben beszerzendő egységnek elegendő áram fog jutni . A szerelt csatlakozók egytől egyig minőségiek, az alaplapi ATX-es kábelköteg pedig még külön védőburkolatot is kapott. A tápból egyébként létezik fekete változat is, ez pedig igen mutatós az aranyozott hűtőrácsokkal, és mondjuk egy piros MSI alaplappal kombinálva .

A tápot a teszt két hete alatt megpróbáltam folyamatosan jelentős terhelésnek kitenni (már ami az áramfogyasztást illeti), ezt mi sem bizonyítja jobban, mint a direkt erre az alkalomra összerakott tesztgép, amelynek lényegesebb komponensei a következők voltak: AMD Athlon XP 2000+, Ati Radeon 8500, négy másik PCI-os kártya, négy darab winchester, két darab CD író és egy DVD olvasó. A tápnak ez meg se kottyant, és ami nagyon lényeges, ilyen terhelés mellett is teljesen stabilak voltak az általa szolgáltatott feszültségek, és a processzor hűtése is nagyságrendekkel jobb volt, mint a hagyományos tápok esetében.

Egy szó mint száz, nagyon meg voltam elégedve a „kis" aranyossal, csak ajánlani tudom mindenkinek, akinek nagy teljesítményigényű rendszere van, vagy egyszerűen csak szeretne egy minőségi tápot vásárolni. Hozzávetőleges ára 20.000 Ft, melyhez 3 év garancia társul.

papabear



CELERON, SEX, GYENGÉDSÉG

Sir Thelen tanácsadó rovata

SZIA MINDENKI! VÉGRE MEGKÖNNYÍTETTÉTEK A DOLGOMAT ÉS ÉRKEZETT ELÉG LEVÉL, EGY RENDES LEVELEZÉSI ROVATRA VALÓ. NEM IS TÖLTENÉM A HELYET FELESLEGES BEVEZETŐVEL, JÖJJENEK A LEVELEK ÉS TI!

Üdvöz légy Sir Thelen!

Népünk megmentője fogadd el tőlem e nemes pergament **(Tényleg tisztára sárga papírra írta, pergamennek elmegy, de, hogy nemes lenne? Kerestem benne az aranyat, esetleg ezüstöt, mint fémszálat, de nem volt. Mellette se küldött ilyet. Na mindegy, talán egy következő postával kapok.)**, melyen rövid történetemet mesélem el. Üzenet jött szívbéli cimborámtól Sir Shame-től, hogy megérkezett az új erőműve,**(Jól jöhet még az, ha sztrájkolnak Pakson.)** egyenest a NASA-tól, vegyem szemügyre és csodálkozzak. Felpattantam hát nemes paripámra **(Nemes emberrel lehet dolgunk, hiszen nem akármilyen pegamenre ír és lova se paraszti származású. Megtisztelve érzem magam, köszönöm nemes uram!)**és legott megejtettem a látogatást. Érkezésemkor a fent nevezett lovas a pokoli szerkezet által gerjesztett virtuális világban barangolt és hadakozott. Sikereit a virtuális világ királya Medállal honorálta. Miután magamhoz tértem az első kábulatból /a lámpa körül repkedő szúnyogok okoztak/ belelapoztam az ajánlott irodalomba, mely az asztalon hevert. **(Aha, Jancsi és Juliska. Nekünk is megvan.)** Koromtól fogva én tapasztalt magazin olvasó vagyok, s rögtön láttam, hogy nem fércmunkáról van szó. Ezen felbuzdulva kölcsön is kértem /a gépet nem adta oda a mocsok/. Másnap a munkahelyemen /hol máshol?/ tüzetesen átolvastam **(Na azér!)** és igen meg voltam elégedve. Olyannyira, hogy a márciusi számot rögtön meg is vettem. Kétszer. Ugyanis mikor elolvastam a DVD tartalmát, rájöttem ez kell nekem. **(Mit mondhatnék, dicséretes szorgalomról tettél tanúbizonyságot. Meg is lehet ám rendelni két példányban, ugyanis más ám a címlap. Lehet gyűjteni!)** Több, mint 50 játék magyarítása?! Ide vele! S ekkor bizony elkeseredtem. Nagy kedvencem a Heroes of Might and Magic II. nem szerepelt rajta, holott a cikkből kiderült: létezik magyarított verzió. Sok sikert az újsághoz, maradok tisztelettel: Sir Patric York

Egy találós kérdés a végére: Ki valójában az az úr, akitől a nevemet kölcsönöztem? A világ természetesen más néven ismeri. Kis segítség: híres zenész!

Kitaláltam, igazán nem volt nehéz felismerni, hogy nevedet a száztagú cigányzenekar brácsásától kölcsönözted. A Heroes II-vel kapcsolatosan megérdeklődtem tiszteletletjes kérésedre a dolgokat, utána fogunk nézni, és ha találunk magyarítást, akkor természetesen feltesszük a DVD-re.

Tiszteletem, Sir Thelen!

Ez a szűnni nem akaró sopánkodás a levelek után végre rávett arra, hogy megírjam gondolataimat az újsággal kapcsolatban, melynek eddig mind a 7 számát "töviről-hegyire" átolvastam. Sok mindenről szó lesz a következőkben, témákra bontva, úgy-hogy mindenképp tessék betenni a rovatba! **(Remélem a pár negatív jellegű kritika ezt nem zárja ki!)(Bent vagy, a kritikákat is szívesen fogadjuk, abból tanulunk. ☺)**

Az oldalszámot feltétlen emelnetek kell, mihelyt anyagilag lehetőségetek nyílik rá. Nem ártana, ha bekerülnének pl. html alapú játékok, multi- vagy single player modok tesztjei. Most pedig konkrétan a cikkírókról. Lassan átnevezhetnétek magatokat Gamekapocs offline magazinnak, az exkapcsosok folyamatos beözönlését látva. Először Puma, majd Tika, most meg már Lucas is. Félreértés ne essék, nagy rajongója voltam a régi Gamekapocs online-nak. Jó lenne, ha nem használnátok annyiszor a feeling és a feature kifejezéseket (főleg nem kiejtés szerinti írással)! Annyira természetellenesen, mesterkélten hatnak, és eddig is jól megvoltunk nélkülük!

Na, nem húzom tovább a levelet, ennyit még remélem be tudsz tenni a levelezésbe. Ha valakit megsértettem, akkor elnézését kérek, ezek csak jóindulatú tanácsok akartak lenni, igaz a vége felé kissé nyersen. Eredményekben és oldalszámban gazdag, hosszú létet kívánok a lapnak, és sok jó programot az íróknak!

Ui.: Aki kitalálja, honnan származik a nevem, azt esetleg értékes nyereményekkel jutalmazom! **(Ma mindenki a nevét akarja kitalálatni velem? Jó ötlet, írjatok titokzatos neveket, amiket megfejthetek, a legjobb nevek beküldői között majomkenyérfát fogok kisorsolni!)**

Geleb Flamefinger

Kedves Tüzesfingú Geleb! Köszi a feelinges levelet, bár néhány feature-t ki kellett szedni belőle, hogy beférjen a rovatba. A neved kicsit emlékeztet egy régebbi South Park epizódra, tudjátok, amikor Cartment elvitték az idegenek... Most komolyan, köszi a kritikát, továbbitom az érintetteknek. Gamekapchokra most kell majd csak igazán számítani, úgy tervezzük, hogy anyagi megfontolásból ezután azzal fogatjuk össze a lapot. Sajnos nem tudok ígéretet tenni html-alapú játékokra és modokra sem, igyekezni fogunk persze, meglátjuk, hogy mi sikerül majd. Oldalszámot akkor fogunk emelni, ha erre lesz lehetőségünk, természetesen a Ti igényeiteknek megfelelően.

Uff Pc.Games!

Az újság k* jó érdekesek a szövegeitek és a cd is kull vót. Ja és ára is elfogadható. Rászántam magam úgyhogy irok mert van 1 csomó kérdésem.

1. FiFa2002: Rengeteg időt töltök tvzéssel és focinézéssel (nb1 4ever:-)) **(Mi is sokat nézzük a tv-t, rendszerint kikapcsolva, úgy nem vonja el a figyelmünket a műsor a készülék szépségéről.)** és beállítottam az összes csapatot és amikor új bajnokságot kezdtem. Majd mikor újra elkezdtem volna játszani akkor eltüntek a beállított csapatok. Rohadt mérges lettem. Mit lehet ez ellen tenni? (mellékelt fálj egy egész pályás gól története; NÉZZÉTEK MEG!!!!!) **(Megnéztem. Mivel most éppen csak a Medal of Honor van fent a gépemen, abba töltöttem be. Ne tudd meg, a német csapatban játszó 44-es feliratú mezben lévő játékos egy egész pályán átíveló gólt lőtt. A kapus pedig visszalőtt a kapuban felállított géppuskafészekből.)**

2. Traffic GG: a játék KING csak azt nem tudom hogyan lehet a járművet a pályához(útvonalhoz) csatolni? HELP! Tényleg nem akartok a köv. számba vagy az honlapotokra segítségeket rakni? (javaslat: légyszi a köv egész játékhoz adjatok borítot.PLEASE!

3. Nincs minden embernek saját e-m@ilcíme? 4.Milyen cd-t ajánlotok a TEAC-nál olcsobbat? További sok sikert kívánok!! Jó lenne ha minél hamarabb válaszolnátok ha lehet e-m@ilben.

Előre is köszz:

beeCyB

Szia indián! A 2. kérdésedre válaszul: a Traffic GG cd-jén megtalálod a teljes kézikönyvet, ott megleled a válaszokat. Most megkérnélek, hogy fáradj ki az erkélyre, mert a többi kérdésedre füstjelekkel fogok válaszolni.

Helló PC.Games!

Jelenleg 5 számom van ebből a fantasztikus újságsorozatot képviselő műből.

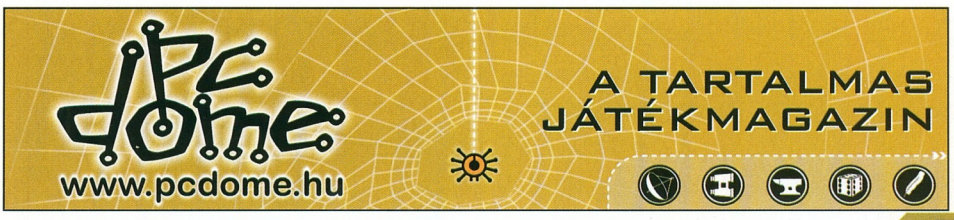
Ebből 4-et rendeltem meg. De ahogy elnézem, nem az az újság az első szám, amin a Nagy Balhé szerepel a címlapon. Vagy mégis? Nos, légyszi küldjetek már egy listát, amin az eddig megjelent számok szerepelnek! De ne csak listát küldjetek! Ha lehet, minden szám mellé adjatok egy borítót! Hadd lássam, még milyen számok vannak!

További sok sikert, jó munkát kíván: Hedrich Matthias Csátaljáról

Nos. Nagy gondban vagyunk. Volt egy kis hurrikánunk itt a szerkesztőségben, aminek következtében kicsit összekeveredtek itt a dolgok. Jelenleg sajnos nem tudjuk megállapítani, hogy melyik újsághoz, melyik borító tartozik, de igyekszünk hamarosan megoldani a problémát. Egy biztos, a legelső szám borítója volt a Nagy Balhé. 2001-ben azon kívül még két szám jelent meg, 2002-ben pedig ez, ami a kezdeben van az ötödik számunk. Remélem tudtam segíteni, ha akarod bármelyiket megrendelheted.

Hát ennyit mára, mindenkitől búcsúzom, sajnos hosszú végszóra nem maradt hely, találkozunk a jövő hónapban, addig is írjatok! Sziasztok!

Sir Thelen



KRÓNIKA - 2002 MÁRCIUS

2002. március 1. - Megjelenik a 150 MB-os Arx Fatalis és a 100 MB-os Dragon Throne, valamint az 50 MB-os Dark Planet: Battle for Natrolis demó. Megjelenik a WWII Online v1.54-es és az Operation Flashpoint v1.45-ös javítása. Bejelentik a Tropico 2: Pirate Cove fejlesztését. LithTech motor hajtja majd a Delta Green-t.

2002. március 2. - Megjelenik a 115 MB-os Stealth Combat demó. Kijön a C&C: Renegade v1.0.1.5-ös patch-e.

2002. március 4. - Kiadják az Operation Flashpoint v1.46-os frissítését. Bejelentik a Shaman kalandjátékot, és a Rainbow Six: Raven Shield akciót. Indul a Morrowind előrendelés.

2002. március 6. - Megjelenik a 45 MB-os Blood & Lace demó. Kiadják a Conquest: Frontier Wars v1.02-es javítását. A Ubi Soft bejelenti a Rayman 3-t, megalakul a Stainless Games és elindul a WarBirds III online szolgáltatása. Megjelenik a Galactic Civilizations első trailere, aranylemezre kerül a Grandia II.

2002. március 7. - Megjelenik a Battlecruiser Millennium v1.0.07-es, az Anarchy Online v13.91-as, a Disciples II: Dark Prophecy v1.01-es, és a WWII Online v1.54-as javítása. A Blizzard bejelenti a Warcraft III Collector's Edition-t.

2002. március 8. - Az EA kiadja a 100 MB-os Global Operations demót. Bejelentik a Delta Force: Task Force Dagger (Zombie) és az Xpand Rally (TechLand) játékokat.

2002. március 9. - Frissített, 60 MB-os Trainz demó jelenik meg, új mozdonyokkal, javított realisztikával és teljesítményjavítással. Valamint megjelenik egy nemhivatalos, 250 MB-os Warrior Kings demó, és a Rally Trophy v1.01-es javításának nemzetközi verziója.

2002. március 11. - Aranylemezen a Global Operations, bejelentik az Enigma: Rising Tide-ot, és elindul a Duke Nukem: Manhattan Project weboldala.

2002. március 12. - A Codemasters kiadta az Operation Flashpoint legújabb kódjára épülő, v1.42-es demóját (60). Javítás jön ki az Eurofighter Typhoon-hoz (v2.1), és a Half-Life: Opposing Force (v1.1.0.8) valamint Half-Life: Blue Shift (v1.0.0.1) játékokhoz. Az Empire bejelenti a Total Immersion Racing-et. A 3DO kiadja a High Heat 2003-t. A Mobile Forces-t megszerzi a Majesco.

2002. március 13. - 90 MB-ban adja ki a Westwood az újabb Command & Conquer: Renegade demót, mely már a v1.019-es kódra épül. Megjelenik az Aliens Vs. Predator 2 v1.0.9.5-es javítása. Az EA bejelenti a Command & Conquer Generals-t, a Ubi Soft a XIII-et. Aranylemezen a Assimilation és a Freedom Force, megjelenik a Grandia II.

2002. március 14. - A Laminar kiadta a menetrendszerű X-Plane demót, ezúttal a v6.10-es verziószámmal (65 MB). Megjelenik az Etherlords v1.05-ös patch béta változata. Aranylemezen a Ghost Recon: Desert Siege, a Sims: Vacation és a Dragon Throne. A Psyonix bejelenti a Vampire Hunter-t. Boltokban a Warlords Battlecry II.

2002. március 15. - A Rage kiadta a Mobile Forces 42 MB-os demóját. Megjelennek a Command & Conquer Generals képek. Kiadják a Silent Hunter II és a Destroyer Command v1.1-es verzióit, melyek közös multiplayer játékot tesznek lehetővé.

2002. március 18. - Kijön még a Warlords Battlecry II v1.02-es javítás, a MiniGolf Master v1.2-es frissítés, és a Return to Castle Wolfenstein v1.3-as patch-e. Elindul a Age of Mythology weboldala. Boltokban a WWII Desert Rats.

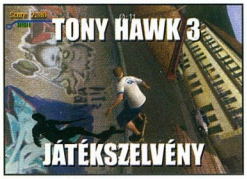
2002. március 19. - A Fishtank bejelenti a Silent Storm-t, az Infogrames a Hero X-et, az EIDOS pedig a Hitman 2 elhalasztását őszig. Bejelentik az augusztusi Classic Gaming Expo 2002-t. A nyáron érkező UT2-t átnevezik Unreal Tournament 2003-ra. Az Unreal II év végén érkezik.

2002. március 20. - Kijön a Pool of Radiance v1.4-es javítás. Az NCsoft bejelenti a Lineage II-t.

2002. március 21. - A Crave kiadta a Freedom Force játszható demóját, zene nélkül 56, zenével 87 MB-ban. Megjelenik az Anarchy Online v13.92-es frissítése. Megjelenik az Unreal Performance Test 2002. Az EIDOS bejelenti az új Tomb Raider játékot (Tomb Raider: The Angel of Darkness), a Data Becker pedig a Highland Warriors-t. Aranylemezen a Red Shark. A TDK Mediactive és az Activision Value Publishing játékkiadási szerződést köt. A Fishtank is a Macrovision-ös SafeDisc másolásvédelmet használja majd.

2002. március 22. - Megjelenik a Medal of Honor: Allied Assault v1.11-es és a Warrior Kings v1.2-es patch. Aranylemezen a Dungeon Siege. Az IGDA (játékfejlesztők) szerint a Grand Theft Auto 3 lett az év játéka. Az Infogrames bejelenti az Operation Blockade-t, a Verant pedig az EverQuest: The Planes of Power-t.

2002. március 25. - Megjelenik a Beam Breakers 110 MB-os, német nyelvű játszható demója. Az EA kiadta a Tiger PGA Tour 2002 v1.1 javítását. Az Activision bejelenti a következő Star Trek játékot, a Starfleet Command III-t. Az ALTAR átkereszteli az UFO: Freedom Ridge játékot UFO: Aftermath-ra. Megerősítik a GTA3 májusi érkezését.



JÁTÉKMEGJELENÉSEK (MÁRCIUS - ÁPRILIS)

2002 Fifa World Cup	EA	-	4/19/02
Action Man Artic Adventure	Infogrames	10990 Ft	3/15/02
AquaNox	JoWooD	-	3/22/02
Army Men : RTS	3DO	-	4/20/02
Bugs'n'Taz Favourite Heroes	Infogrames	7990 Ft	3/12/02
Car Tycoon	JoWooD	-	4/5/02
CUBIX™ - Robots for Everyone: Race and Robots	3DO	-	4/5/02
Diggles: The Myth of Fenris	Infogrames	-	3/29/02
Etherlords	JoWooD	-	3/15/02
Freedom Force	EA	-	3/28/02
Heroes of Might and Magic IV (angol verzió)	3DO	10990 Ft	3/28/02
Heroes of Might and Magic IV (szinkronizált)	3DO	10990 Ft	4/29/02
Hotel Giant (szinkronizált)	JoWooD	-	4/26/02
Italian Job	SCI	12000 Ft	4/26/02
Jimmy Neutron, Boy Genius	THQ	8000-10000 Ft	3/15/02
Lucky Luke Western Fever	Infogrames	10990 Ft	3/20/02
Master of Orion	Infogrames	-	4/5/02
Might and Magic IX	3DO	-	3/29/02
Outer Rim	JoWooD	-	3/22/02
Panzer Elite Gold Edition	JoWooD	7990 Ft	3/10/02
Patrician 2	Infogrames	-	3/1/02
Pearl Harbour	Wanadoo	10990 Ft	3/25/02
Pearl Harbour 60th Anniversary Edition	Infogrames	-	3/15/02
Star Trek: Bridge Commander	Activision	12000-13000 Ft	3/1/02
SW: Jedi Knight II: Jedi Outcast	Lucas Arts	12000-13000 Ft	3/28/02
Tetris Worlds	THQ	8000-10000 Ft	3/15/02
The Sims on Holiday	EA	-	3/29/02
Tintin Destination Adventure	Infogrames	10990 Ft	3/10/02
Tonka Monster Truck	Infogrames	-	3/29/02
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	12000-13000 Ft	4/12/02
Traffic Giant (szinkronizált)	JoWood	4950 Ft	3/30/02
Zanzarah	THQ	11000 Ft	4/26/02

BUDGET JÁTÉKMEGJELENÉSEK (MÁRCIUS - ÁPRILIS)

Bust-A-Move 3DX	EVM	1990	3/1/02
Ceasar 3	EVM	1990	4/15/02
Ford Racing 2001	EVM	1990	3/1/02
Green Berets (Powered by Myth II)	EVM	1990	4/15/02
Hidden & Dangerous Ddeluxe	EVM	1990	4/15/02
Mall Tycoon	EVM	1990	4/15/02
Pharaoh	EVM	1990	4/15/02
Rage of Mages 2	EVM	1990	4/15/02
Sega Touring Cars	EVM	1990	3/1/02
Sheep	EVM	1990	3/1/02
Shogo	EVM	1990	4/15/02
Sonic 3D	EVM	1990	3/1/02
Virtua Fighter 2	EVM	1990	3/1/02

AKCIO
Tomb Raider - The Angel of Darkness
(video, háttérképek)
- http://www.tombraider.com
RatHunt
(video, háttérképek)
- http://www.rathunt.com/download.htm
Soldier of Fortune II
(video, háttérképek)
- http://www.activision.com/games/soldieroffortune/media.asp
Underworld
(háttérképek)
- http://www.underworldgame.com/download.shtml
Jedi Knight 2
(video, háttérképek, ikonok, képernyővédők)
- http://www.lucasarts.com/products/outcast
Ghost Recon - Desert Siege
(demó, patch, háttérképek, webkit-ek, videók)
- http://www.ghostrecon.com

STRATEGIA
Warrior Kings
(screensaver, hattérképek, video)
- http://www.warriorkings.com/
RIM: Battle Planets
(demo, theme, multiplayer pályák)
- http://www.rimthegame.com
Mall Tycoon
(demo)
- http://www.malltycoon.com
Warcommander
(trailer, háttérképek)
- http://www.warcommander.com/
Warlords Battlecry 2
(demo, hattérkép, zene)
- http://www.ssg.com.au/wbc2/
Fort Commander
(Háttérképek)
-www.zenithstudios.com/engl.swf

RPG/KALAND
End of Twilight
(demo)
- http://www.avault.com/pcrl/demo_temp.asp?game=endotwi
Grandia II
(trailer, movies)
- http://grandia2.ubi.com/

SZIMULÁTOR
Flanker 2.5
(upgrade, patch, utilities, cockpits, paint schemes, terrains, missions)
- http://ham.dogfighter.com/flanker/

SPORT
Tiger Woods 2002
(demó, patch, audió, háttérképek)
- http://www.ea.com/easports/platforms/games/tigerwoods2002/downloads.jsp
Virtua Tennis
(demó)
- http://www.empireinteractive.com/products/EldisplayProducts.asp?prod=19
Tony Hawk Pro Skater 3
(video, háttérképek, ikonok, audió)
- http://www.activisiono2.com/tony_hawk/main.asp

Stratégiai játék magyar nyelven
utópia egy atomháború után
MARE NUBILUS
MARE FREMIDUS
Megrendelhető a 461-5728-as budapesti számon vagy
a www.automex.hu weboldalon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!
Automex Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799,
Web: www.automex.hu, Email: info@automex.hu

Rangers lead the way!
• Napszakváltások dinamikus megvilágítással és időjárással
• Rengeteg épület és számos fejlesztési lehetőség
• Tapasztalati rendszer az egységeknek
WARCOMMANDER
1944-et írunk és a normandiai partraszállás már megkezdődött. Te vagy a Rangers alakulat parancsnoka, azon híres csapaté, amely olyan feladatokat hajtott végre, amire senki más nem lett volna képes.
TOVÁBBI INFORMÁCIÓK ÉS ON-LINE RENDELÉS: WWW.DYNAMIC-SYSTEMS.HU
Copyright ©2001. Minden jog fenntartva.
CDV Software Entertainment AG
Pf.: 2749 • 76014 Karlsruhe, Németország
Independent ARTS
cdv
www.cdv.de
DYNAMIC SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY